2 PEŁNE WERSJE GIER

CORSAIRS PL NASTĘPCA LEGENDARNEJ GRY STRATEGICZNEJ PIRATES!

MIMESIS ONLINE • RPG W SIECI • SPECJALNA OFERTA DLA CZYTELNIKÓW ŚGK!

str. 9

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

nr 9/2002

GRA MIESIĄCA

MAFIA

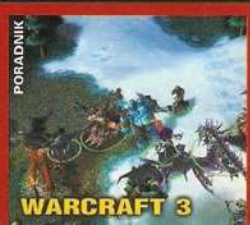
THE CITY OF LOST HEAVEN

cena 16,90 zł
DO CENY DOLICZONO 7% VAT
ISSN 1230-8773
9 771230 877007 09
INDEKS Nr 320358

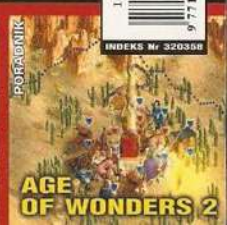
PONADTO W NUMERZE

BETA-WYWIAD
NEVERWINTER NIGHTS

RECENZJA
AvP2 PRIMAL HUNT



PORADNIK
WARCRAFT 3



PORADNIK
AGE OF WONDERS 2

TRZY WIELKIE GRY RPG.
W sprzedaży od listopada
The Elder Scrolls III
MORROWIND
„Ta znakomita gra zasługuje na to żeby zagrał w nią każdy, nawet z ten, kto dotychczas nie interesował się grami RPG.”
gamesdomain.com
„[...] gra firmy Bethesda Software jest absolutnie genialna!”
Świat Gier Komputerowych
W sprzedaży od października
Neverwinter Nights
„Neverwinter Nights bez wątpienia zapowiada się na najciekawszego rolepleja tego roku. I osobiście nie mogę się jej doczekać.”
Świat Gier Komputerowych
„Ta gra jest maksymalnie wciągająca, bardzo rozbudowana, pełna wyzwań, a do tego dostarcza mnóstwo zabawy.”
gamezone.com
Morrowind
Morrowind
Neverwinter Nights
Neverwinter Nights
Podróżuj poprzez jeden z największych światów, wykreowanych w grach komputerowych.
Daj się pochłonąć niezwykle wciągającej, wielowątkowej i niesamowicie rozbudowanej fabule gry Morrowind.
Przeżyj fascynującą przygodę, uratuj miasto Neverwinter przed zagładą i weź udział w setkach misji i zadań pobocznych.
Zobacz niesamowicie dopracowaną trójwymiarową grafikę i znakomite efekty świetlne w RPG w rewolucyjnym wykonaniu!
Ubi Soft
Bethesda Softworks Inc.
a ZeniMax Media company
BioWare
Infogrames

TRZY WIELKIE PRZYGODY.

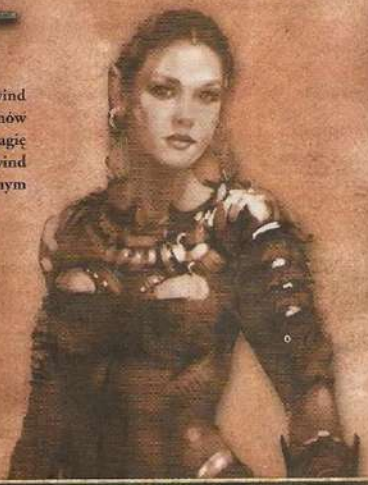
W sprzedaży już we wrześniu

FORGOTTEN REALMS

ICEWIND DALE II™

DOBRA CENA · DOBRA CENA · DOBRA CENA
99,90 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT



Poznaj nowe dzieło mistrzów gatunku, twórców m.in. serii Baldur's Gate. Icewind Dale II to kontynuacja rewelacyjnej pierwszej części, która zdobyła rzeszę fanów na całym świecie. Niezwykle interesująca fabuła oraz pojedynki na miecz i magię pochłoną Cię bez reszty i nie pozwolą odejść od komputera. Zagraj w Icewind Dale II, będącą pożegnaniem firmy Black Isle z grami RPG opartymi na klasycznym silniku Infinity™.

- Kontynuacja znakomitej, pierwszej części Icewind Dale.
- Niezwykle szczegółowa grafika tworzona w oparciu o udoskonalony silnik Infinity™.
- Fascynujący, olbrzymi świat Zapomnianych Krain.
- Ponad 300 czarów, dziesiątki rodzajów potworów oraz ponad 100 przedmiotów, które wpłyną na zmianę cech Twojego bohatera i jego drużyny.
- Rozgrywka oparta na najnowszej, trzeciej edycji Dungeons & Dragons.
- Automatyczna regulacja poziomu trudności - gra dostosowuje się do poziomu zaawansowania gracza.
- Poprawiona rozgrywka w trybie dla wielu graczy do 6 osób jednocześnie.
- Atrakcyjna cena za polski pakiet Icewind Dale II - tylko 99,90 złotych.
- Profesjonalna polska wersja językowa wykonana przez zespół CD Projekt.

Podziwiaj ręcznie wykonaną i dopracowaną w najmniejszych detalach grafikę w rozdzielczości aż do 2048x1536.

Wypróbuj nowe zasady trzeciej edycji Dungeons & Dragons. To między innymi wiele nowych atrybutów postaci wpływających na rozgrywkę.

Odwiedź Zapomniane Krainy w ostatniej grze firmy Black Isle opartej na silniku Infinity™.

Dungeons & Dragons · BIOWARE INFINITY ENGINE · CD PROJEKT · (0-22) 519 69 69

Praca w CD Projekt Red Studio!

http://www.cdprojekt.info/praca_red_studio.asp

Jeśli chcesz wziąć udział w tworzeniu gier na PC, pod ww. adresem znajdziesz więcej informacji.

OD REDAKCJI

W numerze wrześniowym grą miesiąca została „Mafia". Przyznam, że gra ta zauroczyła nas bez reszty, choć jednocześnie mamy świadomość, że kierowana jest ona raczej do rzeszy starszych graczy. Ale w końcu gry komputerowe wcale nie są rozrywką dla małych dzieci, jak sądzą profani. Aha, do recenzji dodajemy kilka tabelek z informacjami o narodzinach mafii (tej prawdziwej), jej strukturze, historii i przyszłości. Wiemy, że lubicie takie bonusy, więc postaraliśmy się o nie także tym razem, choć publikujemy je nie bez obaw. W końcu mafia to temat nie tyle trudny, co niebezpieczny. Żartuję.

Z innych gier polecamy Wam zwłaszcza mroczną przygodówkę pt. „Syberia", eGRAnizację pt. „The Sum of all Fears" oraz nową wersję starego, ale doskonałego przeboju pt. „Hidden & Dangerous Deluxe". Warto zajrzeć także do „Zapowiedzi", a zwłaszcza do działu „Przed premierą" i poznać kilka szczegółów dotyczących tak głośnych produkcji, jak „Icewind Dale 2", czy „Neverwinter Nights" (na które to gry, podobnie jak Wy, czekamy z niecierpliwością). Natomiast w „Rozwiązaniach" publikujemy porady do takich hitów, jak „Age of Wonders 2" czy „Warcraft 3" i jeśli ktokolwiek ma z tymi grami jakieś kłopoty, służymy pomocą. Zresztą jeśli ich nie ma, też zapraszamy do lektury. Na deser zaś proponujemy zapoznać się z „Raportem specjalnym" poświęconym tym razem pokazowi Electronic Arts w Chertsey pod Londynem, na którym byliśmy osobiście i który specjalnie dla Was relacjonujemy.

A na krążkach w tym miesiącu nieco inaczej niż zwykle. Rezygnujemy z dem, patchy i modów, bo i nie ma zbytnio co Wam zaoferować – wiadomo, letnia posucha. Ale za to mamy dla Was coś naprawdę ekstra: aż dwie pełne wersje gier. Pierwsza to polskojęzyczna wersja „Corsairs", przeboju z roku 1999, który otrzymał od nas maksymalną ocenę za grywalność – 5/5 (!). Nawiasem mówiąc, także inne pisma i serwisy interentowe oceniają ten tytuł bardzo wysoko, tym bardziej więc cieszymy się, że możemy Wam zaoferować tę korsarską pozycję. Natomiast druga gra to „Mimesis Online", tzw. MMORPG czyli massive multiplayer online role-playing game. Mówiąc ludzkim językiem, jest to erpeg do grania w sieci (tylko i wyłącznie). Co więcej, mamy dla Was – i tylko dla Was – specjalną ofertę: tydzień grania za darmo, a także 30% zniżkę przy miesięcznej opłacie abonamentowej. I rewelacyjny konkurs online'owy, jakiego jeszcze świat nie widział. Gra ta cieszy nas tym bardziej, że jest to pierwsza polska gra MMORPG, my zaś jako pierwsi w Polsce dołączyliśmy taki tytuł do magazynu. To w ramach naszej akcji popierania idei e-sportu, oczywiście. Więcej szczegółów na stronach 6-9 i 70.

Miłej zabawy.

KONKURSY

Konkurs filmowy „Helikopter w ogniu" – zwycięzcy otrzymają film „Helikopter w ogniu" ufundowany przez firmę Warner Home Video 109

Konkurs filmowy SF – zwycięzcy otrzymają filmy na płytach DVD ufundowane przez firmy Monolith Video i Warner Home Video. 109

Witaj Szkoło – super konkurs polegający na odgadnięciu tytułów gier, z których pochodzą zamieszczone grafiki. Na zwycięzców czekają wspaniałe gry ufundowane przez redakcję Świata Gier Komputerowych 44

Konkurs Taverna „Might & Magic 6" – jedna prosta odpowiedź o cenna nagroda może być Twoja! 105

SPIS TREŚCI

WIEŚCI

Antz Racing 15
Beach Life 15
Conflict: Desert Storm 28
Dragon Throne 16
Frontline Attack: War Over Europe 32
Icewind Dale 2 20
Icewind Dale 2 – wywiad 18
Lionheart 16
Medieval: Total War 30
NBA 2003 14
Neverwinter Nights 22
Neverwinter Nights – wywiad 24
NHL 2003 26
Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory 14

RECENZJE

Aliens vs Predator2: Primal Hunt 56
Atrox 50
Crazy Taxi 48
Cultures 2: Bramy Asgardu 42
Dark Planet: Battle for Natrolis 46
Delta Force: Task Force Dagger 61
Hidden and Dangerous Deluxe 62
Mafia: The City of Lost Heaven 36
Moto GP: Ultimate Racing Technology 52
Nina: Kroniki Agenta – Tunele Afganistanu 51
Operation Flashpoint: Resistance 60
Syberia 54
The Settlers 4: Trojanie i Eliksir Mocy 43
The Sum of All Fears 58

WZNOWIENIA

Heroes of Might and Magic: The Shadow of Death ..65
Heretic 2 65
Homeworld 64
Quake 3 Gold 64
Silkolene Honda Motocross GP + Warm Up! 65
The Nomad Soul 64
Thief 2: The Metal Age 65
Tony Hawk's Pro Skater 2 65

NA SKRÓTY

Przekręty 88
Triki 88

ARENA ONLINE

Blackout 69
Mimesis Online w pigułce 70
Mody i usprawnienia do Morrowinda 69
Neocron 68
Nowinki 66
Warcraft 3 – poradnik sieciowy 72

ROZWIĄZANIA

Age of Wonders 2: Tron Czarnoksiężnika 74
F1 2002 78
Warcraft 3 82

HITOTEKA

Listy przebojów 94

RAPORT SPECJALNY

Pokaz Electronic Arts w Chertsey pod Londynem 90

FORUM

Donosy 99
Hyde Park 96
Listy 97
Między nami, graczami 99
Świat według ManJAka 98
W internecie 96

KLUBY

Frakcja 3D 100
Gry bez prądu 106
Kantyna 102
Taverna 104

POGRANICZA

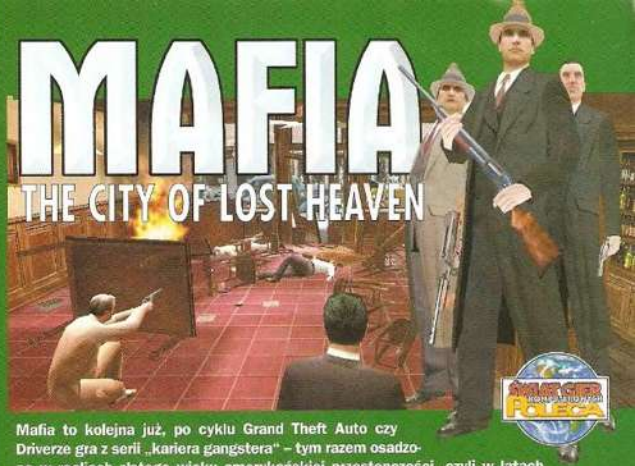
Film 109
Książki 108
Muzyka 108

SYSTEM

Ciekawe witryny internetowe 112
Dzieje Cywilizacji wersja na DVD 117
Kronika XX wieku 116
MiNt Radeon 8500 64 MB DDR, TV-OUT, DVI 114
Miro LCD FP156 113
Nowinki z rynku 110

ROZ(G)RYWKA

Ale heca 119
Grao Story 118
Krzyżówka 118



Mafia to kolejna już, po cyklu Grand Theft Auto czy Driverze gra z serii „kariera gangstera" – tym razem osadzona w realiach złotego wieku amerykańskiej przestępczości, czyli w latach prohibicji. Efektowne pościgi, bijatyki i strzelaniny w połączeniu z doskonałą grafiką i fabułą dają w efekcie jedną z najlepszych gier gangsterskich w historii komputerowej rozrywki.

str. 36

THE SUM OF ALL FEARS

str. 58

Książka Toma Clancy'ego zatytułowana „Suma wszystkich strachów" była świetna, film na jej podstawie znacznie słabszy, gra jest za to bardzo dobra. Utrzymana w stylu serii „Rainbow Six" powinna usatysfakcjonować wielu zwolenników symulacji taktycznych.

RAPORT SPECJALNY

str. 90

Nasz specjalny wysłannik baRTeS donosi wprost z siedziby Electronic Arts o najnowszych projektach tej firmy. Tu znajdziecie najświeższe wieści o nowych przygodach Harry'ego Pottera i Jamesa Bonda oraz raport z postępów nad eGRAnizacją „Władcy pierścieni".

PEŁNA WERSJA GRY

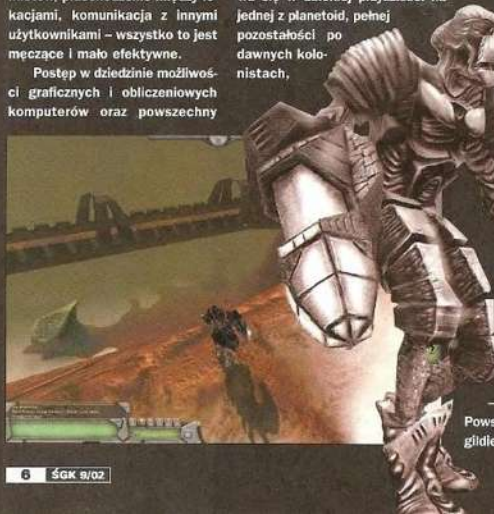
MIMESIS ONLINE

Jak zapewne zauważyliście, od pewnego czasu w dziale Arena Online i nie tylko pojawiają się artykuły dotyczące nowego gatunku gier – MMORPG. Idąc za ciosem dołączamy do numeru pełną wersję najnowszej polskiej gry firmy Tanhauser Gate – Mimesis Online. Po raz pierwszy w historii gatunku otrzymasz taki produkt razem z ogromną rzeszą czytelników w całej Polsce. Posiadacze łącz nawet najmniejszej przepustowości będą mogli zagłębić się w tajemniczy, postapokaliptyczny świat Mimesis. Klika lat temu byłby to trudny do przeprowadzenia eksperyment, dzisiaj jest to wstęp do setek nieprzespanych nocy spędzonych w wirtualnej rzeczywistości. To początek nowej ery w historii gier.

Początki MMORPG wiążą się właściwie z debiutem samego internetu – pierwsze tekstówki, bez graficznego interfejsu powstawały już na ArpaNecie, około dwudziestu lat temu. Idea była prosta – zebrać graczy w jednym miejscu na sieci, dać im do dyspozycji sprawny serwer z przedstawieniem odpowiedniego świata gry i odpowiedni skrypt do jego organizacji. Tak powstały, cieszące się do dziś sporą popularnością, MUD-y (Multi User Dungeon), stanowiące połączenie warstwy społecznej internetu z jedną z wielu gier w trybie tekstowym. Do najpopularniejszych należą ***Bat Mud***, a także polska ***Studnia Dusz*** czy ***Arkadia***. Zabawa w nich jest przednia, ale niekończące się wklepywanie komend zabicia potwora, podnoszenia przedmiotów, przechodzenie między lokacjami, komunikacja z innymi użytkownikami – wszystko to jest męczące i mało efektywne.

Postęp w dziedzinie możliwości graficznych i obliczeniowych komputerów oraz powszechny dostęp do internetu pociągnął za sobą także rozwój w dziedzinie RPG dla wielu graczy. Teraz MMORPG ze starych MUD-ów zachowało tylko szybką komunikację między postaciami i obecność użytkowników na jednym serwerze – generowana przez program doskonała grafika i muzyka są całkowicie nowym elementem. Dopiero od niedawna mamy do czynienia z postępem w tej dziedzinie – pierwsze gry: ***Ultima Online*** czy ***Everquest*** były jeszcze dość surowe, dopiero ***Anarchy Online*** i **Mimesis Online** dają przykład ogromnych możliwości tego typu programów.

Akcja **Mimesis Online** rozgrywa się w dalekiej przyszłości na jednej z planetoid, pełnej pozostałości po dawnych kolonistach, obecnie będącej domem dla ich potomków oraz sporej ilości nieprzyjaznej fauny i flory. Twoje zadanie to kierowanie losem jednego z mieszkańców Mimesis, uczestnictwo w życiu miast, gildii, pojedynki z drapieżnikami, mówiąc w skrócie – walka o przetrwanie. Przed rozpoczęciem właściwej rozgrywki warto poświęcić trochę czasu na dokładne przeczytanie instrukcji oraz historii świata Mimesis, aby lepiej wczuć się w klimat gry oraz poznać podstawowe funkcje interfejsu. Wskazanie jest także poszukanie doradcy, aby przejrzeć dostępne komendy i udać się do sklepów oraz tawerny. Wkrótce zauważysz, że sukces w MMORPG zależy od nawiązywania znajomości z innymi postaciami – jest ich pełno w miastach startowych. Zebranie większej ekipy ułatwia przetrwanie i chroni przed zabójcami graczy – tzw. PK (player killers). Powstające na forum nowe klany, gildie z różnorodnymi kodeksami i etykietą umożliwiają uczestnictwo w społeczności Mimesis. Gra jest w stadium ciągłego rozwoju, toteż nie będziesz miał żadnego powodu do nudy. Questy, specjalne zadania otrzymywane od Fixerów (pomocników każdego gracza i surowych sędziów), zmagania z florą i fauną planety, szeroki wachlarz sprzętu i broni – czynią z rozgrywki część życia. Najbardziej aktywnych i twórczych graczy czeka dużo zaszczytów i nagród. Będą mogli uczestniczyć w globalnych wydarzeniach (tzw. events), być może czyjaś gildia wejdzie na stałe do fabuły, może któryś klan dostanie bardzo trudne zadanie do wykonania. Możliwości są nieskończone – ogranicza je tylko Twoja wyobraźnia.



Ogromny atut gry to możliwość dobrego jej działania nawet na wolnych modemach typu 33,6 kBit – w **Mimesis** może więc zagrać każdy, kto posiada jakikolwiek dostęp do internetu. Pomimo, że wersja dostarczana wraz z ŚGK jest najbardziej aktualną edycją, może wystąpić konieczność ściągnięcia dodatkowych plików. Proces ten przebiega automatycznie, więc nie powinieneś mieć problemów z uaktualnianiem swojej wersji gry.

Przygoda czeka, nie czekaj zatem ani chwili – już teraz wyładuj na **Mimesis Online**.

W SPRZEDAŻY OD 7 SIERPNIA !

NADSZEDŁ CZAS WOJNY!

DISCIPLES II
MROCZNE PROROCTWO

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH POLECA

Ocena 9/10
REWELACJA

99,90 ZŁOTYCH

PL

"Disciples II: Mroczne Proroctwo to dzieło tworzące cudowny magiczny świat, przenoszące Ciebie na arenę walk czterech potężnych nacji..."

DISCIPLES II: MROCZNE PROROCTWO TO STRATEGIA TUROWA OSADZONA W ŚWIECIE MITÓW I MAGII.
POZNAJ NIEPOWTARZALNY KLIMAT TAJEMNICZEGO KRÓLESTWA.
WYBIERZ BOHATERA I POPROWADŹ JEDNĄ Z CZTERECH RAS DO ZWYCIĘSTWA.
WYKORZYSTAJ PONAD 200 RÓŻNORODNYCH JEDNOSTEK, PONAD 100 CZARÓW
ORAZ NIEZLICZONĄ LICZBĘ MAGICZNYCH PRZEDMIOTÓW.
LOS TWOICH PODDANYCH ZALEŻY WYŁĄCZNIE OD CIEBIE!

2CD

ZAMÓW JUŻ DZIŚ (0-22) 519 69 69 www.virtualny.com.pl

CD PROJEKT

www.cdprojekt.info TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

wp.pl gry.wp.pl

Strategy First

© 2002 Strategy First Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Disciples II: Dark Prophecy jest znakiem towarowym Strategy First.
Wszystkie inne znaki towarowe i prawa autorskie są własnością poszczególnych właścicieli.

Praca w CD Projekt Red Studio!
http://www.cdprojekt.info/praca_red_studio.asp
Jeśli chcesz wziąć udział w tworzeniu gier na PC pod ww. adresem znajdziesz więcej informacji.

polecenie przelewu / wpłata gotówki

nazwa odbiorcy
Przedsiębiorstwo Specjalist
nazwa odbiorcy cd.
yczne ASSA-TANNHAUSER GATE
nr rachunku odbiorcy
06 1090 1522 0000 0000 0520 2046 9
BZ WBK S.A. O/Wrocław 06 1090152200000000520204 69
waluta
P PLN
kwota
nr rachunku zleceniodawcy (przelew) / kwota słownie (wpłata)
nazwa zleceniodawcy
nazwa zleceniodawcy cd.
tytułem
Opłata abonamentowa za grę Mimesis Online
Wyrażam zgodę na wprowadzenie i przetwarzanie moich danych osobowych zawartych w kopercie przekazanej z zgodnie z Ustawą z 29.08.1997 o Ochronie Danych Osobowych, Dz. Ust. Nr 133 poz. 883
PODPIS
Opłata:
pieczęć, data i podpis(y) zleceniodawcy

A

odcinek D dla odbiorcy

polecenie przelewu / wpłata gotówki

nazwa odbiorcy
Przedsiębiorstwo Specjalist
nazwa odbiorcy cd.
yczne ASSA-TANNHAUSER GATE
nr rachunku odbiorcy
06 1090 1522 0000 0000 0520 2046 9
BZ WBK S.A. O/Wrocław 06 1090152200000000520204 69
waluta
P PLN
kwota
nr rachunku zleceniodawcy (przelew) / kwota słownie (wpłata)
nazwa zleceniodawcy
nazwa zleceniodawcy cd.
tytułem
Opłata abonamentowa za grę Mimesis Online
Wyrażam zgodę na wprowadzenie i przetwarzanie moich danych osobowych zawartych w kopercie przekazanej z zgodnie z Ustawą z 29.08.1997 o Ochronie Danych Osobowych, Dz. Ust. Nr 133 poz. 883
PODPIS
Opłata:
pieczęć, data i podpis(y) zleceniodawcy

A

odcinek B dla banku odbiorcy

polecenie przelewu / wpłata gotówki

nazwa odbiorcy
Przedsiębiorstwo Specjalist
nazwa odbiorcy cd.
yczne ASSA-TANNHAUSER GATE
nr rachunku odbiorcy
06 1090 1522 0000 0000 0520 2046 9
BZ WBK S.A. O/Wrocław 06 1090152200000000520204 69
waluta
P PLN
kwota
nr rachunku zleceniodawcy (przelew) / kwota słownie (wpłata)
nazwa zleceniodawcy
nazwa zleceniodawcy cd.
tytułem
Opłata abonamentowa za grę Mimesis Online
Wyrażam zgodę na wprowadzenie i przetwarzanie moich danych osobowych zawartych w kopercie przekazanej z zgodnie z Ustawą z 29.08.1997 o Ochronie Danych Osobowych, Dz. Ust. Nr 133 poz. 883
PODPIS
Opłata:
pieczęć, data i podpis(y) zleceniodawcy

A

odcinek A dla banku

polecenie przelewu / wpłata gotówki

nazwa odbiorcy
Przedsiębiorstwo Specjalist
nazwa odbiorcy cd.
yczne ASSA-TANNHAUSER GATE
nr rachunku odbiorcy
06 1090 1522 0000 0000 0520 2046 9
BZ WBK S.A. O/Wrocław 06 1090152200000000520204 69
waluta
P PLN
kwota
nr rachunku zleceniodawcy (przelew) / kwota słownie (wpłata)
nazwa zleceniodawcy
nazwa zleceniodawcy cd.
tytułem
Opłata abonamentowa za grę Mimesis Online
Wyrażam zgodę na wprowadzenie i przetwarzanie moich danych osobowych zawartych w kopercie przekazanej z zgodnie z Ustawą z 29.08.1997 o Ochronie Danych Osobowych, Dz. Ust. Nr 133 poz. 883
PODPIS
Opłata:
pieczęć, data i podpis(y) zleceniodawcy

A

odcinek C dla zleceniodawcy

Instrukcja instalacji:

1. Kliknij dwukrotnie na ikonę Mój komputer, a następnie również dwukrotnie na ikonę napędu CD-ROM.
1. Dwukrotnie klikając uruchom plik 'setup.exe'
2. Program instalacyjny uruchomi się i po pokazaniu okien z akceptacją licencji zapyta o miejsce instalacji gry. Można zaakceptować domyślny folder „Program Files\Tannhauser Gate\Mimesis Online v1.24" klikając przycisk „OK". Można również wybrać inny folder klikając przycisk „Browse" i wybierając z listy folderów dysków lokalnych lub sieciowych inny folder. Gdy wpisana zostanie nazwa nieistniejącego folderu instalator wyświetli komunikat z pytaniem czy utworzyć folder o wpisanej przez użytkownika nazwie. Kliknięcie przycisku „OK" zatwierdza wybrany folder.
3. Program instalacyjny zainstaluje grę do wybranego folderu (proces ten może zająć do kilkunastu minut).
4. Po skopiowaniu wszystkich plików instalator utworzy w „Menu Start" pozycję „Mimesis Online v1.24" i otworzy folder, z którego będzie uruchamiana gra.
5. Instalator dokona sprawdzenia wersji DirectX. Jeśli odpowiednia wersja (DirectX 8.0 lub nowszy) jest zainstalowana na komputerze program wyświetli odpowiedni komunikat. Jeśli DirectX nie został zainstalowany lub jest we wcześniejszej wersji instalator dokona aktualizacji DirectX (co może wymagać restartu komputera)
6. Instalator zakończy swoje działanie po naciśnięciu przez użytkownika przycisku „Finish". Od tego momentu gra jest gotowa do uruchomienia.

W „MenuStart\Programy\Mimesis Online v1.24" znajdują się 3 skróty do :

- gra – „Mimesis Online" – uruchamia aktualizator gry, dokonuje niezbędnych aktualizacji i uruchamia właściwą grę;
- instrukcja – „Mimesis Online Manual" – plik formatu Adobe Acrobat Reader (.pdf) z instrukcją do gry. Koniecznie zapoznaj się z nią, ułatwi ci pierwsze kroki w świecie Mimesis;
- strona domowa – „Mimesis Online Homepage" – skrót internetowy uruchamiający przeglądarkę internetową, która łączy się ze stroną domową gry **Mimesis Online**.

Instrukcja obsługi, zasady rejestracji i użytkowania

Mimesis Online jest grą abonamentową, co oznacza, że aby uczestniczyć w rozgrywce należy uiścić opłatę za dostęp do serwera gry (obecnie można skorzystać z oferty darmowego tygodnia grania – patrz niżej). Natomiast w odróżnieniu od większości MMORPG klient gry **Mimesis** (czyli sam program) dostępny jest za darmo. Opłatę abonamentową można uiścić przy pomocy karty kredytowej lub na specjalnym druku (obok).

Po zainstalowaniu gry na swoim komputerze należy udać się na stronę domową gry (www.mimesis-online.com) w celu założenia konta. Na początku można stworzyć konto próbne (trial) i skorzystać z 7-dniowego okresu, podczas którego można grać w **Mimesis** całkowicie za darmo. Aby utworzyć darmowe konto należy wybrać zakładkę **NEW ACCOUNT** i wybrać **FREE TRIAL**. Po przejściu kilku prostych kroków konto zostanie założone. Następnie należy uruchomić grę, zalogować się używając wybranego wcześniej loginu oraz hasła.

Free Trial wygasa po siedmiu dniach. Po tym czasie można założyć pełne konto i kontynuować rozgrywkę postaciami z okresu darmowego lub stworzyć nowe. ❐

Programy zawarte na płytce zostały przetestowane na najwyższej możliwej ilości konfiguracji sprzętowych, a także pod kątem ewentualnej obecności wirusów. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za nieprawidłowe działanie programów lub szkody spowodowane ich używaniem.

PROMOCJA 1 KONKURS

Tannhauser Gate, producent **Mimesis Online**, oferuje czytelnikom Świata Gier Komputerowych możliwość zakupienia abonamentu w specjalnej, promocyjnej ofercie. I tak cena abonamentu za:

1 MIESIĄC wynosi
29.95 PLN
(zamiast 42 PLN)

3 MIESIĄCE wynosi
69.95 PLN
(zamiast 113 PLN)

Wystarczy wypełnić załączony druk (znajduje się na stronie obok) i nadać przelew na poczcie lub w banku.

Również specjalnie dla czytelników ŚGK uruchomiony został

WYJĄTKOWY KONKURS

Twoim zadaniem jest odnalezienie trzech elementów pewnej układanki. W celu zdobycia dwóch pierwszych będziesz musiał udać się na polowanie. Pamiętaj, że Twoi przeciwnicy są przebiegli i nie będzie łatwo ich pokonać. Postaraj się wzmocnić swoją postać zanim udasz się na poszukiwania. Zdobądź kompas i udaj się na południe od Maidens Heart. Swoją bazą wylotową na polowanie uczyń Virgo. Twoim pierwszym celem jest Kragleech – potwór obdarzony dużą mocą psioniczną (szczególnie zabójczy jest jego czar Life Leech). Następnie będziesz musiał stoczyć walkę z stosunkowo mało agresywnym ale dość silnym Thullem. Po tym, jak uda Ci się zdobyć kryształy niesione przez obydwa potwory, udaj się na poszukiwanie Fixera (są to pomocni gracze w lekko czerwonych zbrojach). W zamian za posiadane przez Ciebie kryształy otrzymasz trzeci element układanki. Zostaniesz zapytany również o hasło. Brzmi ono: „LILITH". Po podaniu prawidłowej odpowiedzi otrzymasz misję do wykonania... Wtedy rozpocznie się wielka przygoda.

Po wykonaniu powierzonego zadania, gracz zostanie poproszony o identyfikację. Pierwszych 10 osób, które wykonają misję otrzyma od redakcji miesięcznika Świat Gier Komputerowych pakiet 'składający się z trzech gier: Gothic, Saga Baldur's Gate zawierająca wszystkie części cyklu Baldur's Gate oraz Heroes of Might & Magic 4.

PEŁNA WERSJA GRY

CORSAIRS

W tym miesiącu na naszej płytce znajdziecie grę Corsairs, będącą obok *Sea Dogs* najlepszym tytułem wzorowanym na pamiętnych *Pirates!*. W Corsairs wcielacie się w postać nieustraszonego korsarza, który dzięki swej odwadze, śmiałości i umiejętnościom walki – zostanie największym postrachem Karaibów. Jednak aby osiągnąć ów cel będziecie musieli zadbać o własne porty, zdobywać kolejne wyspy, zatapiać wrogie zgrupowania okrętów oraz, dzięki pieniądzom uzyskanym z handlu, rozbudowywać porty i własną armadę. Na kolejnych stronach znajdziecie instrukcję do gry, a także szczegółowy poradnik, który pomoże w osiągnięciu ostatecznego sukcesu.

Instalacja gry

1. Włóż płytę z grą **Corsairs** do napędu CD-ROM.
2. Po uruchomieniu się menu startowego wybierz opcję „Instalacja" i postępuj dalej zgodnie z zaleceniami programu. Wybierz katalog docelowy i rozpocznij proces instalacji gry.
3. Po zakończeniu procesu instalacji uruchomisz grę klikając na ikonce skrótu umieszczonej na pulpicie.

Wymagania

Minimalne: Pentium 133, 16 MB RAM, CD-ROM x4, Windows 95/98
Zalecane: Pentium 200, 32 MB RAM, CD-ROM x8

Garść cennych porad

1. Gdy szturmujesz wrogi okręt lub miasto, pokonałeś już większość przeciwników, a pozostali przy życiu chcą się poddać, zgódź się na to. Zaoszczędzisz kilka sztuk złota, które musiałbyś wydać na uzupełnienie części załogi.
2. Bardzo istotny wpływ na przebieg żeglugi ma wiatr. Należy zawsze zwracać nań uwagę, bowiem decyduje on o szybkości poruszania się okrętów. Gdy płyniesz pod wiatr, wszystko przebiega znacznie wolniej. Ataki powinieneś planować tak, aby zawsze płynąć z wiatrem.
3. Za wszelką cenę chroń swego „głównego" pirata, którego postać odgrywasz. Nawet jeśli wygrywasz w czasie bitwy, a osobnik ten zginie, natychmiast kończysz grę. Zwracaj zatem uwagę na stan jego paska energii i wycofuj z walki, gdy zacznie robić się niebezpiecznie krótki.
4. Aby uchronić się przed stratą dużej ilości gotówki w przypadku straty jakiegoś okrętu, możesz zastosować dwie metody. Pierwsza to rozdzielenie gotówki równomiernie między wszystkie jednostki. Druga zakłada przekazanie funduszy statkowi flagowemu i troskliwą ochronę tego ostatniego.
5. Nieco większy kłopot niż marynarze regularnych flot stanowią piraci. Pojawiają się oni w najmniej odpowiednich momentach, w dodatku nigdy się nie poddają, walcząc do ostatniego człowieka. Na szczęście ich okręty rzadko pływają w grupach.
6. Podczas abordażu staraj się oszczędzać najbardziej rannych żołnierzy, wycofując ich na tyły. Jeśli przeżyją, zostaną automatycznie wyleczeni i podczas następnej akcji wystąpią w pełnej sile.
7. Aby móc dokonać jakichkolwiek modyfikacji w wyposażeniu miasta (np. naprawić uszkodzoną latarnię) musisz dopłynąć doń przynajmniej jednym okrętem, który w dodatku będzie dysponował odpowiednią gotówką do wykonania żądanej operacji. Upewnij się zatem, iż wybrana przez Ciebie jednostka ma na pokładzie dość złota.

OPIS EKRANU

LEGENDA

1. Ikona okrętu. Napis nad nim to nazwa, natomiast cyfra po prawej stronie to aktualna liczebność załogi.
2. Informacje o wybranym statku.
3. Szczegółowe informacje o wybranym okręcie: stan uzbrojenie, poszycia i liczebność załogi.
4. Port – miejsce, w którym można rekrutować nową załogę, kupować i naprawiać statki, a także handlować.
5. Informacja o kierunku wiatru.
6. Rada – miejsce przed portem oznaczone jasnoniebieskim kolorem informujące o możliwości zacumowania.
7. Mapa całego obszaru gry.
8. Ilość posiadanego złota na wybranym okręcie, lub też całkowitego stanu posiadanych środków.
9. Zmiana rodzaju amunicji i kontrola uzbrojenia.
10. Informacja o stanie żagli i kadłubu.
11. Szczegółowe informacje o ładunku przewożonym przez statek.
12. Naprawa lub kupno statku.
13. Naprawa lub budowa obiektów w porcie.
14. Transport towarów i ludzi pomiędzy statkami.
15. Wymiana handlowa z miastem.
16. Lista znanych miast wraz z informacją o cenie towarów.
17. Bieżące cele misji.
18. Oznaczenie wszystkich okrętów.
19. Lista wiadomości.

Wielkie dni małej floty

Podczas zabawy wcielić się możesz w korsarza francuskiego bądź angielskiego. Generalnie obie postacie są bardzo podobne, ich przygoda ma miejsce na tej samej mapie, jednak otrzymują one całkiem odmienne zadania, choć dotyczące takich samych lub podobnych lokacji. Jeśli wybrałeś koronę brytyjską, pamiętaj, iż miasta francuskie są bardzo dobrze bronione przez liczne załogi, zatem nie da się ich łatwo zdobyć. Z kolei druga strona konfliktu ma utrudnione zadanie, jeśli chodzi o starcia morskie, bowiem Anglicy dysponują silną i liczną flotą. W obu przypadkach armady pozostałych uczestników rozgrywki zachowują się podobnie – na przykład, hiszpańskie okręty pływają najczęściej dwójkami lub trójkami, przewożąc duże ilości gotówki, warto zatem je atakować.

Bez względu na rodzaj misji, jaką musisz wykonać, na samym początku większość planszy jest ukryta, ukazując fragmenty terenu tylko w pobliżu Twych własnych portów. Do Twoich zadań należy nie tylko wykonywanie poleceń gubernatorów poszczególnych prowincji, ale również ochrona tychże przed zakusami przeciwników wszelkiego rodzaju. Oznacza to konieczność patrolowania i kontrolowania znacznych obszarów wodnych. Naturalnie na samym początku nie jest to możliwe, zwłaszcza gdy posiadasz tylko jeden okręt, dlatego warto postarać się o rozbudowę armady. Można tego dokonać na dwa sposoby. Pierwszy to skonstruowanie żądanej jednostki w przyjaznym porcie lub zakup jej w mieście neutralnym. Korzystając z takiej możliwości wybierasz sobie konkretny typ statku, dzięki czemu kontrolujesz skład własnego zespołu. Niestety, na podobną operację trzeba przeznaczyć spore sumy pieniędzy, co nie zawsze jest możliwe. Dlatego częściej warto korzystać z drugiej opcji, czyli zdobywania okrętów na wrogu poprzez akcje abordażowe. Są one wyjątkowo opłacalne, bowiem poza nową jednostką otrzymujesz również pieniądze i towary na niej przewożone. Naturalnie, taka metoda ma pewną wadę, jeśli można tak to nazwać. Różnicuje mianowicie Twoją flotę pod względem jakości oraz (co ważniejsze) szybkości. Eksperymenty dowodzą, iż posiadanie zarówno szybkich, jak i wolnych okrętów w jednym zespole może być bardzo kłopotliwe, bowiem nie tylko opóźnia się transfer z miejsca na miejsce, ale również komplikuje sytuację w czasie bitwy, kiedy to statki wchodzą do akcji niejednocześnie. Rozwiązanie problemu stanowi podział własnych związków na grupy o różnej prędkości, dzięki czemu Twoja flotylla nie będzie rozwlekać się podczas rejsu w długą kolumnę.

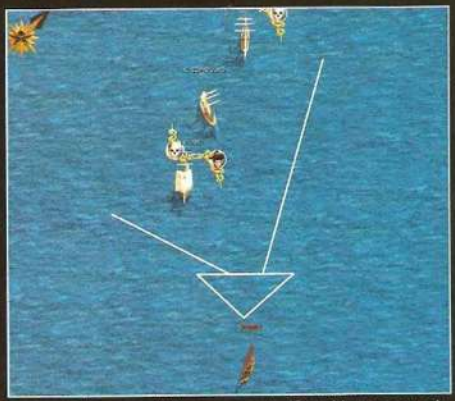
Naturalnie, utrzymywanie kilku okrętów przy każdym sojuszniczym porcie jest dość kłopotliwe, dlatego warto również pomyśleć o rozbudowie instalacji nabrzeżnych każdego miasta. Mam tu na myśli latarnię, doki oraz twierdzę. Ta ostatnia ma znaczenie krytyczne, jako że jest ona ostatnią deską ratunku dla portu, który został napadnięty przez nieprzyjacielską flotyllę. Warto zatem maksymalnie ją usprawnić, bowiem to może uratować port przed wpadnięciem w łapy wroga.

Handel

Podczas podróży po mapie napotykać będziesz głównie okręty oraz miasta na wyspach. Te ostatnie mają szczególne znaczenie, i to nie tylko jako placówki obronne i strategiczne, ale również jako centra handlowe. Wymiana towarowa stanowi bowiem niezwykle atrakcyjną ofertę i pozwa-

TOWARY

Nazwa	Cena, przy której warto kupić	Cena, przy której warto sprzedać
Cukier	poniżej 46	powyżej 66
Kawa	poniżej 60	powyżej 85
Miedź	poniżej 38	powyżej 43
Jedwab	poniżej 480	powyżej 650
Przyprawy	poniżej 350	powyżej 400
Klejnoty	poniżej 800	powyżej 850



Podczas bitwy morskiej mogą wystąpić problemy z przechwyceniem szybkiej jednostki, która rozpocznie ucieczkę. Wówczas winieneś wybrać najszybsze statki, które przeprowadzą pościg i zaatakują wroga, gdy ten będzie dostatecznie blisko. Dogonienie oponenta jest tym łatwiejsze, że często zmienia on kierunek ruchu, dzięki czemu można się do niego zbliżyć.

la na pomnożenie swych bogactw bez zbytniego ryzyka. Jedyny problem stanowi tu czasochłonność, jako że aby opłacalnie sprzedać towar, który się właśnie kupiło, należy na ogół pokonać kawał drogi. W handlu wyspecjalizowane są rzecz jasna placówki kupieckie, choć także własne osady nadają się do tego celu (rzekłbym nawet, iż wcale niezgorzej). Oczywiście, we wrogich miastach handlować nie można, jednak jeśli je zdobędziesz, wymiana towarowa obejmie także i te porty.

Towary zasadniczo dzielą się na dwie grupy: drogie i tanie. Obrót obiema kategoriami odbywa się na identycznej zasadzie, jednak zysk w pierwszym przypadku jest na ogół znacznie większy, zatem jeśli tylko stać Cię na to, kupuj klejnoty, jedwab, bądź też przyprawy. Chociaż ich ceny są dość zróżnicowane, nie spadają poniżej kilkuset sztuk złota za jednostkę towaru.

Ostatnia sprawa, na którą chciałbym zwrócić uwagę w tym paragrafie to lokalizacja ukrytych miast i konkretnych jednostek. Ponieważ plansze na ogół do małych nie należą, przeczesywanie całego dostępnego obszaru nie ma większego sensu (pomijając fakt, iż dokonaliby tego tylko najwytrwalsi). Dlatego dużo prościej jest skorzystać z usług szpiegów. Tych wynająć możesz w miastach neutralnych (czyli kupieckich). Wówczas część zadania będzie wykonywać się automatycznie – gdy jednostka konkretnej nacji przybije do brzegu takiego portu, szpieg dostanie się na jej pokład, dzięki czemu będziesz znał pozycję tego statku. Oczywiście, nie ma sensu od razu ruszać za nim w pościg, dużo rozsądniej będzie poczekać na odkrycie bazy przeciwnika i dopiero wtedy zaatakować. Dobrze jest wynająć kilku szpiegów na wypranego oponenta, bowiem wówczas będziesz w stanie kontrolować kilka jego statków, a przez to szybciej dowiesz się o ewentualnych akcjach ofensywnych.

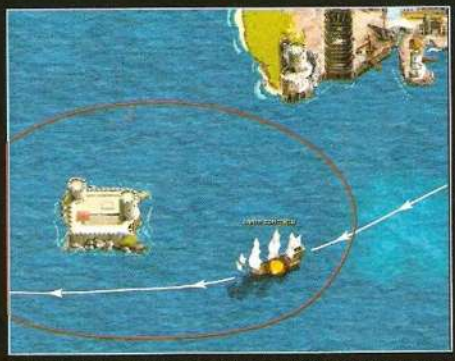
Bitwy morskie

Ważną częścią rozgrywki jest zdobywanie supremacji na terenie, na którym przyszło Ci wykonywać zadanie. Sprawa nie należy do prostych, bowiem przeciwników zawsze jest kilku, w dodatku ich siła nie zawsze zależy od liczby posiadanych miast, zatem nawet jeśli zdobędziesz wszystkie, niekoniecznie musisz się jednocześnie pozbyć obcych flotylli; w szczególności dotyczy to piratów. Aby móc reagować na wszelkie przejawy agresji ze strony intruzów, winieneś utrzymywać kilka zespołów uderzeniowych, które będą w stanie szybko przechwycić i zniszczyć napastników. Optymalną liczbą okrętów w każdej grupie jest 6-10, zależnie od rodzaju zadań, jakie ma ona wykonywać.

Kiedy zauważysz przeciwnika i ruszysz w pościg za nim, musisz najpierw przemyśleć strategię walki. Najekonomiczniejszą taktyką będzie po prostu abordaż, jednak czasami atakowane okręty mogą być niezwykle licznie obsadzone, zatem ich zdobycie okazałoby się zbyt ryzykowne. Jeśli zatem zamierzasz nieprzyjaciół zatopić, rozwiń szyk zbliżony do tyraliery, który pozwoli pokryć duży obszar ogniem. Żadna z Twoich jednostek nie może wycofać się przed zakończeniem starcia, wybierz zatem rozkaz „walczyć do upadłego" (wycofanie przy 100 procentach uszkodzeń) oraz najbardziej niszczycielski rodzaj kul (rozpryskowy do niszczenia żagli lub eksplodujący). Walka na pełnej prędkości wydaje się najefektywniejsza, zwłaszcza gdy posiadasz przewagę w sprzęcie.

Podczas starcia musisz uważać, aby przeciwnik nie zdołał rozpocząć abordażu. Jeśli jednak do tego dojdzie, masz jeszcze kilka sekund na połączenie większej liczby zaatakowanych jednostek, aby lepiej przygotować się do walki bezpośredniej. Nigdy nie dopuszczaj do walki jeden na jednego w sytuacji, gdy posiadasz wolniejszą (nawet lepiej uzbrojoną) jednostkę; takie pojedynki rzadko kończą się zwycięstwem. Jeśli zaś chodzi o szturmowanie miast, warto pamiętać, iż kluczowym elementem jest ilość okrętów biorących w nim udział. Dlatego właśnie do tego typu zadania musisz wydelegować statki o jednakowej prędkości. Ponieważ od rozpoczęcia cumowania do abordażu upływa dwadzieścia sekund, musisz wytrzymać ten czas pod ostrzałem dział z twierdzy.

Nazwa okrętu	Corvette	Galliot	Frigate	Brigantine	Shooner	Pinnace	Flute	Cutter	Lugger	Xebec
Szybkość	6	6	9	9	8	6	5	6	6	6
Ilość dział	6	6	9	9	8	6	5	6	6	6
Załoga	400	175	200	150	100	60	30	30	20	15
Towar	100	150	175	175	150	300	250	30	25	10
Szkielet	110	80	100	90	80	80	70	60	50	40



Twierdza jest głównym elementem obronnym każdego miasta. Jeśli nie zamierzasz danego portu atakować, nie powinieneś zbliżać się do niej na odległość strzału. Jeśli natomiast zamierzasz atakować, musisz w bardzo krótkim czasie zgromadzić dużą ilość okrętów w porcie, aby ostrzał twierdzy rozłożył się na kilka jednostek.

Bitwa na pokładzie okrętu nie należy do szczególnie trudnych i jeśli posiadasz przynajmniej 25 ludzi, to nawet przy znacznej przewadze wroga możesz starcie wygrać. Stój w miejscu, czekając, aż nieprzyjaciel zbliży się do Ciebie. Gdy znajdzie się blisko, zaatakuj go ze wszystkich stron ze skrzydeł. Uważaj na oficerów (na samym środku, pomiędzy dwiema grupami Twoich ludzi).

Walka na lądzie i abordaż

Wbrew pozorom, jest to decydujący element rozgrywki, zwłaszcza w pierwszej fazie każdej misji. Bardzo często będziesz musiał bronić własnych portów przed zakusami wrogiej floty. Zdecydowanie odradzam zostawianie bitwy lądowej w gestii komputera, chyba że masz miażdżącą przewagę w ludziach. W przeciwnym wypadku bezpieczniej dowodzić swymi podkomendnymi osobiście, bowiem wykorzystując schematyczność komputera można wygrać starcie przeciw dwukrotnie liczniejszemu przeciwnikowi.

Przede wszystkim pamiętaj, aby nigdy nie atakować jako pierwszy. Bez względu na sytuację, stój spokojnie i czekaj, aż przeciwnik sam do Ciebie podejdzie. Ponieważ wysyła on żołnierzy partiami, bez problemu otoczysz ich większością swych sił i rozbijesz. Powtarzając powyższy schemat szybko osiągniesz sukces, o ile tylko wróg nie jest zbyt silny.

Staraj się unikać walk na pomostach łączących okręty, bowiem wówczas pojedynki odbywają się pomiędzy pojedynczymi ludźmi, a taktyka, jaką zastosujesz, wymaga otaczania wrogów przeważającymi siłami. Szczególną uwagę należy zwrócić na dowódców, zarówno własnych, jak i wrogich, bowiem są oni postaciami dużo silniejszymi od zwykłych marynarzy. Przejawia się to w umiejętnościach szermierskich, poza tym posiadają oni po kilka naboi do pistoletu, dzięki czemu mogą walczyć także na odległość. Atakuj ich w pierwszej kolejności, aby zminimalizować własne straty. Z kolei swoich oficerów trzymaj z daleka, wysyłając do boju tylko w ostateczności. Jeśli w walce bierze udział sławny pirat, zachowaj na niego przynajmniej pięciu ludzi – jest to wyjątkowo twarda sztuka.

Powyżej naświetliłem większość głównych problemów i ich rozwiązania. Zawsze jednak najistotniejsza jest improwizacja, czyli umiejętność zaskakiwania komputerowego przeciwnika. Szerokich wioseł (czy jakoś tak)!

Piotr Bilski
„Alien"

Programy zawarte na płycie zostały przetestowane na największej możliwej ilości konfiguracji sprzętowych, a także pod kątem ewentualnej obecności wirusów. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za nieprawidłowe działanie programów lub szkody spowodowane ich używaniem.

KLAWISZOLOGIA

- [A] – zaznaczenie wszystkich okrętów na ekranie
- [B] – wybierz kolejny okręt
- [C] – wybierz okręt na którym znajduje się główny bohater
- [H] – automatyczne sterowanie okrętem
- [L] – przełączenie kamery pomiędzy trybem śledzenia lub przewijania
- [M] – ukazanie/usunięcie miast na mapie
- [I] – informacje o wybranym statku
- [T] – pokazuje kolejne miasta
- [TAB] – kontakt z gubernatorem
- [ENTER] – informacje o ostatnim ostrzeżeniu
- [+] (z klawiatury numerycznej) – zwiększenie prędkości gry
- [-] (z klawiatury numerycznej) – zmniejszenie prędkości gry
- [W] lub [Z] – salwa z lewej burty
- [X] – salwa z prawej burty
- [spacja] – salwa z obu burt
- [S] lub [F4] – szybki zapis gry
- [CONTROL] + [0] do [9] – nadaje numer okrętowi lub grupie okrętów
- [Alt] + [0] ... [9] – ustawienie kamery na wybrany okręt lub grupę
- [0] ... [9] – wybór zaznaczonego okrętu lub grupy

WIEŚCI

Z ostatniej chwili...

ROBAKI WCIĄŻ ŻYWE

Firma Activision podpisała z grupą Team 17 umowę na wydanie kolejnej części popularnej gry Worms. Będzie to „prawdziwa" część trzecia tej popularnej serii (z czego wniosek, że niedawno wydane Worms Blast! było jedynie rozwinięciem części drugiej), a jedną z jej atrakcji będzie trójwymiarowa grafika oraz pole gry dające się całkowicie przemodelować z użyciem granatów i innych broni. Nowe Robaki mają się ukazać w przyszłym roku, a ich wydawcą w Polsce będzie firma LEM.

BOND W AKCJI

Firma Electronic Arts ogłosiła, iż w jej najnowszej grze o przygodach agenta Bonda zatytułowanej James Bond 007 – Nightfire pojawi się sam Pierce Brosnan. Program ma trafić na półki sklepowe w tym samym czasie co najnowszy film o przygodach Bonda, tak więc będziemy mieli niepowtarzalną okazję porównać filmową i komputerową grę znanego aktora.

RYCERZE PÓŹNIEJ

Knights of the Old Republic, gra role-playing firmy Bioware rozgrywająca się w świecie Gwiezdnych Wojen ukaże się później niż pierwotnie zakładano. Wersja na Xboxa trafić ma do sklepów wiosną przyszłego roku, zaś na PC dopiero latem. Innymi słowy musimy czekać jeszcze cały rok.

TRIBES 2 – ZMIANY

Firma Sierra po tym, jak ogłosiła wstrzymanie prac nad dodatkiem do Tribes 2 zatytułowanym Fast Attack, postanowiła wspomóc swój online'owy przebój wydając darmowy update, który będzie możliwy do ściągnięcia z internetu już we wrześniu. Zawierać on będzie 10 map z oryginalnych Tribes oraz 13 kolejnych będących częścią pakietu zmieniającego dość znacznie zasady gry (nowe bronie, nowa fizyka, prędkości lotu, itp.). Wiadomo, iż Sierra pracuje także nad jeszcze jednym projektem związanym z Tribes 2, ale jak na razie nie wiadomo co to jest.

NBA LIVE 2003

ZRĘCZNOŚCIOWA — *premiera: jesień 2002*

W zeszłym roku **EA Sports** mocno oberwało po głowie za niezbyt udaną wersję ***NBA Live 2001***. Co dziwne, nie była to przecież gra słaba – wręcz przeciwnie, nadal utrzymywała się w czołówce gier sportowych. Graczom i krytykom nie podobał się jednak brak wystarczających innowacji, które mogłyby usprawiedliwić wydanie nowej, pełnej wersji gry.

Twórcy zza Oceanu Atlantyckiego najwyraźniej głęboko wzięli do siebie wszelkie słowa krytyki i w edycji z numerem 2003 możemy się spodziewać masy usprawnień i dodatków. **NBA LIVE 2003** praktycznie w każdym elemencie koszykarskiego rzemiosła oferować będzie niezwykle szeroką gamę zagrań. I tak na przykład weźmy „na tapetę" zbiórki. Tym razem gracze najlepszej ligi świata będą mieli do dyspozycji 30 nowych sposobów na zebranie piłki z tablicy. Na tym wyliczanki się nie kończą: „wsady" piłki do kosza w wykonaniu każdego gracza mają wyglądać inaczej, a to dzięki indywidualnym statystykom każdego z nich. Jeśli chodzi o kolejne z efektownych zagrań – czyli bloki – to będziesz mógł zablokować innego gracza o tablicę albo nawet wybić piłkę w trybuny (rewelacja!).

NBA Live 2003 ma nabrać tempa. Cel ten osiągnięty zostanie dzięki dołączeniu opcji szybkiego ataku oraz zwiększeniu możliwości w dryblowaniu. Nadto w trakcie „ujęć filmowych" akcja też nabierze tempa, a i większa ilość zawodników pojawi się na ekranie. Producenci szczycą się tym, że udało im się oddać wszystkie charakterystyczne cechy wyglądu, mimiki i zachowania graczy. Zauważysz więc tatuaże na ciele Shaqa, lód na kolanach Ewinga, gdy ten zasiada na ławce rezerwowych, czy też śmieszne miny Kobe Bryanta, gdy uda mu się jakaś oryginalna akcja.

Na grę musimy poczekać jeszcze około pół roku, a ujrzymy ją w Polsce dzięki firmie **Cenega**. ❐

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY

ZRĘCZNOŚCIOWA — *III kwartał 2002*

Enemy Territory, zapowiedziany niedawno dodatek do ***Return to Castle Wolfenstein***, zostanie wydany jako samodzielna gra – taką informację podali szef **id Software** Todd Hollenshead i producent gry z firmy **Activision** Jonathan Moses. Grę otrzymamy już w III kwartale tego roku, a zawierać ma ona sporo zasadniczych zmian. Warto wymienić pojawienie się botów, z którymi będzie można współpracować podczas nowej kampanii single player. W trybie multiplayer otrzymamy parę nowych map oraz nową klasę – CovertOps guy, czyli speca od zwiadu i cichego eliminowania przeciwników. Nowa postać będzie mogła przebierać się w mundury zabitych wrogów, co ułatwi jej dokonywanie sabotażu na głębokich tyłach wroga, oraz cichą likwidację nieostrożnych graczy, za pomocą broni wyposażonej w tłumik. Następną innowacją jest poddana „tunningowi" profesja inżyniera, który od teraz będzie mógł budować mosty i stanowiska broni maszynowej. Otrzyma również granaty nasadkowe, czyli coś na wzór granatnika oraz miny. Zakopane w ziemi, będą mogły wykryć wspomnianego wcześniej speca od sabotażu. Sprawa jest o tyle ciekawa, że samo nadepnięcie miny nie spowoduje eksplozji, dopiero zejście z niej. W razie sytuacji kryzysowej będzie można wezwać zatem własnego inżyniera, aby gracza wyciągnął z opresji. Będzie on mógł także stawiać flagi będące miejscami respawnu. W **Enemy Territory** pojawi się również mapa, na której będzie można śledzić pozycje własnych żołnierzy.

Zapowiada się całkiem łakomy kąsek dla fanów ***Wolfensteina***, jedynie zastanawia polityka id, które wydając **Enemy Territory** jako samodzielny dodatek, może wywołać rozłam pomiędzy fanami starego i nowego ***RtCW***. ❐

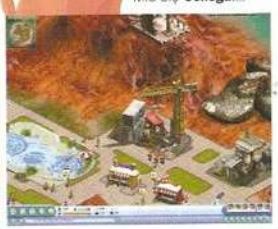
BEACH LIFE

STRATEGICZNA — wrzesień 2002

Jest już wrzesień, wiatr niesie ze sobą jesień. No dobrze, dosyć tych naiwnych rymowanek, wróciłeś już z wakacji, wspominasz pięknie opalone dziewczyny, nieznośny upał, złośliwego kelnera w nadmorskim kurorcie, zachody i wschody Słońca... Tymczasem za oknem spadł już niejeden złoty liść, zaczyna łupać w kościach, ciepły sweter wrócił do łask. Czy to nie jest właściwy moment, by znów wrócić na Ibizę? Gra **Beach Life** pozwoli na taką właśnie wyprawę, dzięki której jako właściciel kurortu wypoczynkowego postarasz się uprzyjemnić czas wstrętnym, nieznośnym lub też (rzadziej) miłym i niewymagającym gościom.

Beach Life wydawana przez **Eidos** to połączenie gry z cyklu ***Tycoon z The Sims***. Z jednej strony zatem budować będziesz cały kompleks wypoczynkowy, hotele, kluby, dyskoteki, ośrodki sportów wodnych. Będziesz organizować grille, konkursy mokrego podkoszulka, wynajmiesz narty i rowery wodne, a wszystko to po to, by Twój kompleks stał się najchętniej odwiedzanym miejscem na świecie. Sukces zależeć będzie nie tylko od przepychu i bogactwa oferty. Wielce istotną kwestią jest umiejętność zadowalania swoich marudnych podopiecznych, zwłaszcza, że oprócz ognistego romansu może im się przytrafić zatrucie pokarmowe. W **Beach Life** możesz rozegrać jedną z 14 misji wyznaczających Ci konkretne cele, lub też oddać się „wolnej amerykance" w opcji "free play". Jeśli chodzi o grafikę, to będziesz miał do dyspozycji widok izometryczny, taki jaki obecny był w ***Sid Meier's Sim Golf***.

Element ***The Sims*** jest tutaj mocno zarysowany. Gra oferować będzie około 300 animacji turystów, które to animacje wyrażać będą takie stany, jak rozzalenie, euforię, miłosne uniesienie, albo nawet... kaca po wyjątkowo hucznej zabawie. Mało tego, bardziej „wyskoczni" klienci mogą się nawet wdać w bójkę! W każdej chwili możesz zbliżyć kamerę na wybraną postać, by jej się lepiej przyjrzeć, czasem warto także pstryknąć zdjęcie. A nuż się do czegoś w przyszłości przyda... **Beach Life** będzie w pełni spolszczona, dystrybucją zajmie się **Cenega**. ❐



ANTZ EXTREME RACING

ZRĘCZNOŚCIOWA — III kwartał 2002

Jeśli pamiętasz film rysunkowy „Antz", to na pewno zainteresuje Cię wiadomość, że już niedługo na rynku komputerowym ukaże się gra zręcznościowa oparta na tym filmie. W grze **Antz Extreme Racing** sześć mrówek znanych ze srebrnego ekranu (rozpoczynasz mrówką „Z" oraz księżniczką Bala) weźmie udział w szalenczych wyścigach rozgrywanych na ziemi i w powietrzu, na własnych sześciu nóżkach lub na specjalnie do tego celu przygotowanych urządzeniach. Wyścigi są różnych typów (w tym także slalom oraz sztafeta), a w trakcie zawodów musisz zwracać uwagę na pułapki czyhające na uczestników oraz zbierać dostępne bonusy. Gra w Polsce ukaże się dzięki firmie **Cenega**. ❐

Made in Poland

MODI I NANA

Firma LEM planuje we wrześniu wydać grę zatytułowaną Modi i Nana, nad którą pracuje obecnie grupa ReSync. Będzie to program utrzymany w konwencji 3D, w którym nie zabraknie elementów „przygodówki", gry logicznej i zręcznościowej. Główni bohaterowie w miarę wykonywania kolejnych zadań mają zyskiwać nowe umiejętności.

SNAJPER

Studio Mirage Interactive pracuje nad grą zatytułowaną Snajper. Jej światowym wydawcą będzie firma XICAT, a na półki sklepowe program ten trafić ma już na przełomie września i października. Będzie to dynamiczna gra FPP, zawierająca elementy przygodówki i RPG, napędzana sprawdzonym w bojach enginem LithTech.

WITCHER

Również w kierunku RPG zmierza firma CD Projekt, która podpisała umowę z Andrzejem Sapkowskim. Efektem tej umowy będzie gra Wiedźmin (ang. The Witcher) osadzona w realiach świata znanego z twórczości A. Sapkowskiego. Prace nad grą już trwają, a prowadzi je zespół Red Studio z siedzibą w Łodzi.

SPEEDWAY GRAND PRIX 2002

W planach wydawniczych Techlandu pojawia się gra Speedway Grand Prix 2002. Jej zaletami i będzie wysokiej klasy grafika (do produkcji użyty zostanie engine Chrome) oraz obecność w programie takich sław jak Tony Rickardsson, Ryan Sullivan, Jason Crump i Tomasz Gollob.

FRONTLINE ATTACK

Frontline Attack: War Over Europe to strategia czasu rzeczywistego powstająca w studiu Reality Pump (tym samym, które stworzyło doskonałe Earth 2150 i World War 3). Akcja tej gry przeniesie Cię w czasy drugiej wojny światowej, a Twoim celem będzie poprowadzenie do zwycięstwa Armii Czerwonej, Wehrmahtu lub Aliantów.

Z ostatniej chwili...

NEVERWINTER ROŚNIE W SIŁĘ

Wciąż czekamy na polską wersję Neverwinter, a tymczasem na świecie gra świeci triumfy. Jej producent firma Bioware wypuściła na przykład nowy moduł (innymi słowy mod) o nazwie War Wizards, w którym mogą walczyć ze sobą wysokopoziomowi (od 15 levelu wzwyż) magowie, czarnoksiężnicy i bardowie. Na oficjalnej stronie Neverwinter Nights można z kolei naliczyć już ponad 800 innych modułów. Ludzie wciągnęli się w grę i zdaje się o to właśnie chodziło jej twórcom.

CZTEREJ JEŹDŹCY

Firma 3DO ogłosiła, iż w przyszłym roku zamierza wydać grę zatytułowaną Four Horsemen of the Apocalypse, czyli Czterej Jeźdźcy Apokalipsy. Będzie to bardzo poważna gra – nawiązująca klimatem do takich dzieł jak Matrix i Hellraiser – w której główny bohater o imieniu Abaddon musi zmierzyć się z wyznawcami zła, demonami i oczywiście tytułowymi czterema jeźdźcami Apokalipsy. Więcej szczegółów wkrótce.

NIE DLA RENEGATÓW

Firma Westwood potwierdziła, iż nie planuje wydać dodatku do Command & Conquer: Renegade. Plotki o takowym dodatku pojawiły się, gdy wyszło na jaw, iż Westwood tworzy grafikę do gry osadzonej w świecie C&C. Okazało się jednak, iż były to tylko modele postaci występujących w Renegade wykonane w wysokiej rozdzielczości, które teraz można wykorzystać w grze. Ot, wiele hałasu o nic.

Z CZYM DO LUDU

Trwają prace nad kolejną częścią Need for Speed zatytułowaną Hot Pursuit 2. Wydawca gry, firma Electronic Arts ujawniła, jakimi samochodami będziemy się w niej ścigać. Na liście marzeń znalazły się 23 pojazdy, z których aż dziesięć to różne wozy policyjne, natomiast reszta to: BMW M5, Jaguar XKR Coupe, Mustang SVT Cobra R, Dodge Viper GTS, Porsche 911 Turbo, Aston Martin V12 Vanquish, Ferrari 550 Barchetta Pininfarina, Lamborghini Murcielago, Porsche Carrera GT Concept Version oraz McLaren F1. Czy znajdzie się ktoś, kto nie chciałby przejechać się jednym z nich?

LIONHEART

ROLE-PLAYING — *premiera: IV kwartał 2002*

Aby zainteresować się grą **Lionheart** wystarczy spojrzeć na twórców tego tytułu – prace nad grą toczą się pod egidą **Black Isle Studios**, co samo w sobie praktycznie gwarantuje zaistnienie hitu wydawniczego. Twórcy reklamują swojego nowego rolpleja jako: „Fallout osadzony w alternatywnym świecie fantasy". Ze znamienitego tytułu, czyli ***Fallouta***, zapożyczono system tworzenia postaci, który nazywa się SPECIAL. Pozwala on na wybranie dla swej postaci, między innymi, jednej z czterech ras, kilku z trzydziestu dostępnych umiejętności; postać może dojść aż do imponującego 60 poziomu wtajemniczenia.

Akcja gry toczyć się będzie w szesnastowiecznej Europie, ale będzie to alternatywna wizja naszego świata z tamtych czasów. Oto bowiem na Ziemi kilka wieków wcześniej zdarzył się wielki kataklizm, na skutek którego 16 wiek to nadal „mroczna era". Miast spodziewanego rozkwitu Renesansu, znajdziesz tu zabobony, potwory, magię i złe duchy, a więc klimat o wiele bliższy Średniowieczu. Jak na klasycznego rolpleja przystało, w **Lionheart** znajdziesz rozległy świat – osiem wielkich rejonów geograficznych i dziesięć razy więcej lokacji do odwiedzenia. Spełniając czekające na Ciebie zadania będziesz prowadzić częste boje z magami i potworami, ale także rozwiązywać zagadki i przeprowadzać mnóstwo dialogów. Do Twojej drużyny mogą się przyłączać postaci NPC.

Oddając się na chwilę rozważaniom nad liczbami obecnymi w grze, to należy zauważyć, że na Twej drodze znajdzie się pięćdziesiąt typów przeciwników, a do walki z nimi użyjesz przeszło trzydziestu zaklęć. Świat ukazany jest w rzucie izometrycznym, dwuwymiarowym, jednak postaci oddane są w pełnych trzech wymiarach. Graficznie gra (na screenach przynajmniej) zapowiada się bardzo obiecująco i pozostaje nam tylko cierpliwie czekać na jej premierę, która nastąpi pod koniec tego roku. Grę do Polski sprowadzi **CD Project**. ❐

DRAGON THRONE: BATTLE OF RED CLIFFS

STRATEGICZNA — *premiera: październik 2002*

Takich gier, jak mająca się niebawem ukazać **Dragon Throne**, znajdują się na rynku setki, a mimo to rynek ten nie zapycha się, a zainteresowanie kolejnymi tytułami nie słabnie. Chodzi oczywiście o erteesy, w których trzy rasy/rody/nacje (niepotrzebne skreślić) walczą o dominację w jakimś zapalnym rejonie. Tym razem mamy do czynienia ze starożytnymi Chinami, upadającą monarchią i trzema rodami mocnych zaciekle walczących o wpływy. W grze bardzo ważnymi elementami będą: polityka, dyplomacja, nauka, handel, choć oczywiście i tak dominującą rolę zostawiono rzemiosłu wojennemu. Każde z drzewek technologicznych posiada około 100 usprawnień, a wojownicy wybierają umiejętności spośród 40 dostępnych. Jednym z elementów wyróżniających tę grę spośród innych erteesów jest wykorzystanie wojowników do zadań cywilnych w czasie pokoju. Grę do Polski sprowadzi firma **CD project.** ❐

Świat gier komputerowych poleca

Gry, które dopiero co miały premierę, szybko pokrywa gruba warstwa kurzu. Dlaczego? Bo pojawiają się nowe tytuły, które spychają poprzedników w niepamięć. Niekiedy jednak zdarzają się prawdziwe hity. Dyskutuje się o nich tygodniami, a gra kilka razy od początku do końca i nie ma się dosyć. Tu prezentujemy takie właśnie programy. Programy, w które mimo upływu czasu ciągle gramy.

Grand Theft Auto 3

Wielki hit z Sony Playstation 2 teraz także dostępny na PC. Wcielasz się w postać bandziora, którego życie upływa pod znakiem ciężkiej pracy. Porywasz dla okupu, strzelasz do ludzi, kradniesz. Nie ma dla Ciebie żadnej świętości. Wszystko to ukazane jest w doskonałej grafice 3D i wzbogacone o równie dobrą muzykę. Gra dla ludzi o mocnych nerwach.

PL

ŚGK 7/02 ◆ zręcznościowa | cena: 99 zł ◆ dystrybucja: Play It

Max Payne

Max Payne jedyna w swoim rodzaju gra akcji. Wcielasz się w niej w postać tytułowego bohatera, gliniarza, który ściganym przez służby specjalne próbuje pomścić śmierć swojej rodziny i oczyścić się z niesłusznego zarzutu zabójstwa swego szefa. Doskonała grafika, wyśmienity dźwięk. Rzecz dla ludzi o stalowych nerwach i sprawnym nadgarstku.

PL

cena: 99 zł ◆ dystrybucja: Play It | ŚGK 9/01 ◆ zręcznościowa

Heroes of Might & Magic 4

Heroes of Might & Magic 4 jest godnym kontynuatorem jednej z najlepszych serii gier strategicznych, przy czym wydanym w zupełnie nowej oprawie graficznej. Złożona fabuła, zróżnicowane oddziały, zaklęcia, potwory, bohaterowie – żaden miłośnik fantasy i strategii nie może przejść obok tej gry obojętnie.

PL

ŚGK 5/02 ◆ strategiczna | cena: 99,90 zł ◆ dystrybucja: CD Projekt

Medal of Honor

Niewiele jest gier, które robią takie wrażenie jak Medal of Honor. Z pozoru zwyczajne FPP w realiach II wojny światowej, przerodzą się we wstrząsające widowisko, gdy bierzesz udział w lądowaniu amerykańskich oddziałów na plaży w Normandii. Komputerowy „Szeregowiec Ryan" – to jest najlepszy opis tej gry w trzech słowach.

cena: 129 zł ◆ dystrybucja: IM Group | ŚGK 2/02 ◆ zręcznościowa

Gothic

Rewelacyjny collage gry przygodowej, TPP i rolpleja. Gothic przenosi Cię do kolonii karnej otoczonej magiczną kopułą, przez którą nie można powrócić do świata wolnych ludzi. Gra daje niespotykaną swobodę w kwestii wyboru drogi rozwoju bohatera, który w dodatku może wedle swego widzimisię przystępować do jednej z trzech konkurujących ze sobą w kolonii frakcji.

PL

ŚGK 3/02 ◆ role-playing | cena: 99,90 zł ◆ dystrybucja: CD Projekt

Warcraft 3

Warcraft 3 to pierwszy RTS firmy Blizzard z trójwymiarową grafiką. Równie doskonały co poprzednicy, oferuje graczowi aż cztery różne rasy. Każda z nich ma określone zalety i wady, zaś ich dokładne poznanie może zabrać całe tygodnie gry. Potencjalny następca Starcrafta w walce o miano najlepszej gry swego gatunku.

cena: 129,90 zł ◆ dystrybucja: CD Projekt | ŚGK 8/02 ◆ strategiczna

KALENDARZ PREMIER

TYTUŁ/PRODUCENT	DATA WYDANIA
007 Nightfire/Electronic Arts	grudzień
Age of Mythology/Microsoft	październik
Arx Fatalis/JoWood	październik (Z)
BloodRayne/Vivendi	listopad
Championship Manager 4/Eidos	IV kwartał 2002 (P)
Civilization 3: Play the World/Infogrames	październik
Command & Conquer: Generals/Electronic Arts	IV kwartał 2002
Conflict: Desert Storm/Novalogic	wrzesień
Delta Force: Black Hawk Dawn/Eidos	październik
Deus Ex 2/Activision	2003 (P)
Doom 3/Take 2	2003 (P)
Duke Nukem Forever/Sierra	2003 (P)
Empire Earth: The Art of Conquest/Microsoft	październik
Freelancer/Virgin	wrzesień
Good Cop Bad Cop/JoWood	wrzesień
Gothic II/Take 2	listopad
Hidden & Dangerous 2/Eidos	IV kwartał 2002 (P)
Hitman 2/Russobit-M	październik
Homeplanet/JoWood	III kwartał 2002 (P)
Hotel Giant/Interplay	listopad (Z)
Icewind Dale 2/Codemasters	październik (Z)
IGI 2: Covert Strike/Ubi Soft	listopad (Z)
IL-2 Sturmovik: The Forgotten Battles/CDV	listopad
Imperium Galactica 3/Microsoft	listopad
Impossible Creatures/JoWood	I kwartał 2003 (P)
Industry Giant 2/Vivendi	październik

TYTUŁ/PRODUCENT	DATA WYDANIA
Lords of the Realm 3/Infogrames	IV kwartał 2002 (P)
Master of Orion 3/Electronic Arts	październik
Medal of Honor: Expansion Pack/Activision	listopad
Medieval: Total War/Arxel Tribes	wrzesień
Mistmare/Electronic Arts	listopad
Need for Speed: Hot Pursuit 2/Infogrames	październik
Neverwinter Nights/Strategy First	październik (Z)
O.R.B./Electronic Arts	sierpień
Polanie 2/Topware	IV kwartał 2002
Praetorians/Eidos	IV kwartał 2002
Rainbow Six: Raven Shield/Ubi Soft	listopad
Robin Hood: Defender of the Crown/—	listopad
Sea Dogs 2/Bethesda	wrzesień
Sim City 4/Electronic Arts	listopad
Star Wars Galaxies: An Empire Divided/LucasArts	listopad
Star Wars: Knights of the Old Republic/LucasArts	listopad
SWAT: Urban Justice/Sierra	październik
The Celtic King/Wanadoo	wrzesień
The Thing/Vivendi	wrzesień
Thief 3/Eidos	2003 (P)
Tropico 2: Zatoka Piratów/Take 2	IV kwartał 2002 (P)
Unreal 2: The Awakening/Infogrames	IV kwartał 2002 (P)
Unreal Tournament 2003/Infogrames	październik
Warlords 4/Ubi Soft	IV kwartał 2002 (P)
World of Warcraft/Blizzard	IV kwartał 2002 (P)
Xpand Rally/Techland	listopad

UWAGA: Z – zmiana w stosunku do poprzedniego miesiąca P - nasze przypuszczenie S - prace zostały wstrzymane

„To nasza ostatnia gra oparta

Z Dougiem Averym, zastępcą producenta Icewind Dale 2, rozmawia Piotr Orcholski

Oryginalny *Icewind Dale* był dla wielu pewną niespodzianką. Nikt chyba nie oczekiwał, że program ten stanie się tak popularny. Czy *Icewind Dale 2* ma szanse powtórzyć ten sukces?

Dla ludzi, którzy pracowali nad *Icewind Dale*, sukces tej gry wcale nie był zaskoczeniem. Wiedzieliśmy, że tworzymy coś wyjątkowego. Wierzę, że *Icewind Dale 2* zdobędzie jeszcze większą popularność. Pozostaliśmy wierni formule, która dała początek całej serii *Icewind Dale*, a jednocześnie wnieśliśmy się na jeszcze wyższy poziom. Jestem naprawdę dumny z tej gry i myślę, że spodoba się ona wielu graczom.

Icewind Dale oparty jest na zasadach trzeciej edycji D&D, co sprawia, iż jego bezpośrednim rywalem jest *Neverwinter Nights* – również bazujący na trzeciej edycji. Czy nie obawiasz się tak silnej konkurencji? Czy Bioware, firma z którą od lat współpracujecie, a która jest twórcą *Neverwinter*, pomagała wam tym razem?

Czy się obawiam? Raczej nie. *Icewind Dale 2* i *Neverwinter Nights* to dwie zupełnie różne gry, które, tak się zdarzyło, rozgrywają się w tym samym świecie i korzystają z podobnego zbioru zasad. W *Icewind Dale 2* występuje drużyna składająca się z sześciu członków i myślę, że przypadnie to do gustu naszym fanom. Co się tyczy Bioware'u, mieliśmy ich błogosławieństwo, gdy rozpoczynaliśmy prace nad *Icewind Dale 2*, ale później kontaktowaliśmy się raczej rzadko. Szczęśliwie mamy duże doświadczenie w pracy z enginem Infinity i to zarówno z czasów *Planescape Torment*, jak i oryginalnego *Icewind Dale*.

Czy w Icewind Dale 2 zobaczymy miejsca, które występowały już w pierwszej części gry? Twoim zadaniem jest powstrzymanie hordy zagrażającej Dziesięciu Miastom doliny Lodowego Wichru. Z tej racji odwiedzisz kilka miejsc znanych z pierwszej części gry, a nawet spotkasz znajome twarze. Czas dzielący akcje obydwu programów sprawi jednak, iż wszystkie te znajome tereny będą wyglądały zupełnie inaczej. W *Icewind Dale 2* zwiedzisz zresztą nie tylko tytułową dolinę, ale również dżungle Chult, miejsce położone daleko od mroźnej północy. Chciałbym jeszcze zauważyć, iż do gry w *IWD 2* nie potrzeba żadnej wiedzy wyniesionej z pierwszej części gry.

Czy możesz wymienić jakieś nowe zaklęcia, jakie pojawia się w *Icewind Dale 2*? Jaka jest górna granica poziomów doświadczenia? Jaki jest najwyższy poziom czarów, jakie możesz poznać?

Moim ulubionym zaklęciem jest czar Flaying. Może on być rzucony przez nekromantę, a jego działanie sprowadza się do tego, iż Twój cel – jakaś żywa istota – zostaje dosłownie obdarta z ciała. Ofiara otrzymuje 1d4 ran ciętych na poziom doświadczenia maga. Ponadto czar wywołuje u niej magiczne krwawienie, w wyniku którego otrzymuje kolejną 1 ranę na każde 5 poziomów doświadczenia maga przez wszystkie rundy trwania zaklęcia. Tylko uwieńczony sukcesem rzut obronny na wytrzymałość zmniejsza o połowę liczbę początkowych ran i powstrzymuje krwawienie. Jeśli chodzi o limit poziomów doświadczenia, gdy grasz po raz pierwszy wynosi on 15, natomiast w trybie Heart of Fury możesz osiągnąć nawet 30 poziom doświadczenia. Każda z klas mających dostęp do zaklęć może posługiwać się czarami z najwyższego, 9 poziomu, jednakże uzależnione jest to również od cech danej postaci. Czarnoksiężnik z inteligencją 18 może posługiwać się tylko zaklęciami z ósmego poziomu. Żeby otrzymać dostęp do zaklęć z 9 poziomu trzeba zainwestować punkty w potrzebną cechę charakteru – w tym przypadku inteligencję – gdy otrzymasz takowe w miarę awansowania na kolejne poziomy doświadczenia.

Jak duże jest *Icewind Dale 2*? Czy większe od oryginału?

***Icewind Dale 2* ma więcej obszarów do zbadania niż oryginalna gra i jej dodatek. Gram w *IWD2* od dwóch tygodni i wciąż nie mogę skończyć. Myślę, że gracze będą zadowoleni z wielkości *IWD2*.**

Czy zaimplementowanie zasad trzeciej edycji D&D było trudne? I czy nie sądzisz, że fani poprzedniej części *IWD2* mogą mieć problemy ze zrozumieniem tych zasad? Na karcie postaci nie ma już THACO, zaś klasa zbroi rośnie w górę, a nie w dół, jak było do tej pory.

Zaimplementowanie do gry zasad trzeciej edycji zajęło nam więcej czasu niż zakładaliśmy. Myślę, że wysiłek wart był jednak zachodu, gdyż udało nam się dostosować grę całkowicie do nowych reguł. Dołączyliśmy do niej pokaźną dokumentację tak, aby graczom łatwiej było je poznać, a przede wszystkim uświadomić sobie, jak zasady te różnią się od AD&D. Wydaje mi się, że reguły drugiej edycji była znacznie mniej zrozumiałe i jasne i cieszę się, że przeszliśmy na „trójkę". *Icewind Dale* było znane ze swoich unikalnych magicznych przedmiotów. Czy w *IWD 2* też znajdziemy jakieś naprawdę cudowne artefakty, dostępne tylko w trybie Heart of Fury?

Moim ulubionym przedmiotem jest pewna laska. Można ją znaleźć nie tylko w Heart of Fury, ale i w „zwykłej" grze. Należała niegdyś do Ryomaru, największego spośród szpiegów i zabójców klanu Kumo. Prawie na całej jej długości znajdują się otwory zawierające różne niespodzianki: trujący proszek, ostrza, szpikulce, łańcuchy, haki i inne paskudztwa. W trakcie walki istnieje duże prawdopodobieństwo, że któraś z tych niespodzianek zadziała i zrani niczego nie spodziewającego się przeciwnika. Niestety istnieje też mała szan-

na engine'ie Infinity"

sa na to, iż zrani przy okazji również osobę posługującą się ową laską. Sam Ryomaru posłużył się tą bronią tylko w trzech misjach.
Oto niektóre z cech broni, o której mówię:
– rany: 1d6;
– 15% szans na zatrucie celu;
– 1% szans na zatrucie właściciela;
– 5% szans na zadanie 1d4 ran kłutych przez ukryte strzałki;
– 5% szans na zadanie przeciwnikowi 1d8 ran obuchowych przez żelazną kulę;
– 1% szans na zadanie 1d6 ran właścicielowi przez żelazną kulę;
– 10% szans na zadnie przeciwnikowi 1d6 ran kłutych przez wirujące ostrze;
– 1% szans na zadanie 1d4 ran kłutych przez wirujące ostrze;
– 5% szans na ogłuszenie przeciwnika przez „Kłopotliwe Dziecko";
– 10% szans na zadanie przeciwnikowi 1d6 ran obuchowych przez „Podwójną Szczęśliwość";
– 5% szans na zadanie przeciwnikowi 1d4 ran od kwasu;
– 1% szans na zadanie właścicielowi 1d4 ran od kwasu;
– 1% szans na rzucenie na przeciwnika zaklęcia „Slay Living" (natychmiastowa śmierć).

Z jakimi przeciwnikami spotykamy się w *Icewind Dale 2*? Czy w grze pojawiają się jakieś potwory, których nie było w żadnej z wcześniejszych gier? Może spotkamy smoki?

W *Icewind Dale 2* mamy prawdziwą menażerię potworów. Jedną z bardziej oryginalnych jest Feyr, będący uosobieniem tego, co przeraża daną postać. Jest naprawdę groźnym przeciwnikiem. Innym ciekawym potworem jest Chimera, będąca skrzyżowaniem czerwonego smoka, iwa i... kozła, ale nie pytajcie mnie, która część Chimery pochodzi właśnie od kozła, wiem tylko, że ona tam jest. Co się tyczy smoków, nie chcę zdradzać naszych niespodzianek. Powiem tylko, że na pewno w grze występują białe smoki, choć może są i inne.

Czy *Icewind Dale 2* jest ostatnią grą zbudowaną na bazie engine'u Infinity? A co jeśli gra sprzeda się w nakładzie 1 miliona egzemplarzy? Czy wtedy zobaczymy część trzecią?

Tak, mogę potwierdzić, że *Icewind Dale 2* jest ostatnią grą bazującą na tym engine'le. Nie więcej nie da się już z niego wycisnąć i myślę, że nadszedł już czas, by rozejrzeć się za czymś nowym. Nie oznacza to, iż w przyszłości nie odwiedzimy znów doliny Lodowego Wichru. To bardzo ciekawy i dobrze znany obszar świata Forgotten Realms. Nawet jednak, gdyby Icewind Dale 2 sprzedał się w milionie egzemplarzy, nie wierzę byśmy użyli Infinity do produkcji kolejnej gry. Czas ruszać naprzód.

Jakieś konkretne plany na przyszłość?

Cóż, pracuję obecnie nad *Icewind Dale 2*, zaś w firmie Interplay jestem od siedmiu lat. W grupie Black Isle Studios znalazłem się jeszcze zanim zaczęliśmy być znani pod tą nazwą. Po *IWD2* zaczynam pracę nad *Lionheart* wraz z firmą Reflexive Entertainment. Dziękujemy bardzo za rozmowę i życzymy dalszych sukcesów.

Ja również dziękuję i pozdrawiam czytelników Świata Gier Komputerowych. ❐

Z ostatniej chwili...

PLOTKI

Niedawno w świat poszła wiadomość, jakoby The Sims: Online – internetowa wersja słynnej symulacji człowieka – miała być dostępna tylko w Ameryce. Jak się okazało była to tylko plotka – przedstawiciele Electronic Arts potwierdzili, iż online'owe Simsy na pewno pojawią się i na naszym kontynencie, co nie powinno dziwić, zważywszy, iż nie ma chyba miejsca, gdzie wirtualne ludziki nie byłyby popularne.

DZIURY W SYSTEMIE

Amerykańska armia jest bardzo słabo zabezpieczona przed atakami na swoje komputery, co wykazała firma ForensicTec. Używając freeware'owego oprogramowania włamała się do wielu, z pozoru bezpiecznych komputerów, zyskując dostęp do emaili, danych osobowych, a nawet danych o zastrzeżonych częstotliwościach radiowych. Jak wiadomo nasza armia nie jest aż tak wrażliwa na tego typu ataki...

ZADYSZKA

Jeszcze niedawno francuskie firmy takie jak Vivendi, czy Infogrames walczyły o czołowe pozycje wśród wydawców gier. Teraz obydwie borykają się ze sporymi problemami. Vivendi zamierza ponoć pozbyć się działu gier, w skład którego wchodzi Sierra, Universal Interactive i – perła w koronie – Blizzard, natomiast Infogrames może zostać kupione przez inną firmę. Wśród nabywców wymienia się między innymi Microsoft i japońskiego giganta Sega.

WYMIANA DISNEYA

Informacja, która przyda się posiadaczom gry Lilo i Stich: Niezłe Kłopoty. Otóż z powodu pomyłki, gra została wytłoczona ze złego krążka CD. W rezultacie menu oraz podpisy do filmów są po niemiecku, natomiast głosy lektorów nagrane zostały po angielsku. Nie przeszkadza to w ukończeniu gry, ale stanowi niedogodność w czasie zabawy. Z tego powodu wydawca Lilo i Stich w Polsce, firma CD Projekt, postanowił, iż każdy, kto kupił grę będzie mógł ją wymienić na wersję całkowicie angielską pod niżej podanym adresem. Jako prezent dostanie także inną grę Disneya dla dzieci.

CD Projekt – Pomoc Techniczna
Ul. Jagiellońska 74
03-301 Warszawa
z dopiskiem „Lilo i Stich"

DATA WYDANIA
wrzesień 2002

http://Icewind2.blackisle.com

ICEWIND DALE 2

ROLE-PLAYING Z DALEKIEJ PÓŁNOCY

Bazyl

Icewind Dale, doskonały rolplej firmy **Black Isle**, ujrzał światło dzienne mniej więcej w tym samym czasie co ***Diablo 2***, jednak pomimo tak potężnego konkurenta sprzedał się nadspodziewanie dobrze. Niedawno otrzymałem do testów wersję beta drugiej części tej gry i sądząc po tym co widziałem, śmiem twierdzić, że osiągnie ona równie duży sukces.

Icewind Dale 2 napędzany jest wypróbowanym w rolplejowych bojach silnikiem Infinity. Choć jest on już dość stary, oferowana przezeń grafika i dźwięk stoją na wysokim poziomie. Nie wzbudzają już co prawda zachwytu jak przed laty, jednak wystarczają na potrzeby gry. Nowością jest fakt, iż **Icewind Dale 2** korzysta z zasad trzeciej edycji D&D. Oznacza to wiele zmian, co widać już na etapie tworzenia postaci. Do standardowych ras dodano na przykład podrasy. W ten sposób już ludzie dzielą się na „zwykłych" ludzi, oraz tieflingów i aasimarów. Ci ostatni będący krzyżówką ludzi i istot anielskich otrzymują na przykład bonusy do mądrości i wyglądu (+2), są bardziej odporni na kwas, elektryczność i zimno. Ich minusem jest to, iż na kolejne poziomy doświadczenia awansują wolniej od swoich stuprocentowo ziemskich braci. Inną nową rasą jest gnom głębinowy, który mając mnóstwo wrodzonych talentów, zaczyna grę mając 5000 punktów, a jednocześnie będąc na pierwszym poziomie doświadczenia. By awansować na drugi poziom na przykład jako złodziej potrzebuje ich mieć 10000, a ponieważ na początku gry punkty zdobywa się bardzo wolno, trwa to znacznie dłużej niż zwykle. W drużynie można mieć też nawet drowa.

...Icewind Dale 2 napędzany jest wypróbowanym w rolplejowych bojach silnikiem Infinity.....

Podobnie jak w ***Neverwinter Nights***, które również bazuje na trzeciej edycji D&D, w **IWD 2** zmieniono także zasady przyznawania umiejętności i zdolności. Pierwsze uzależnione są przede wszystkim od klasy, drugie od inteligencji. Chowanie się w cieniu mniej kosztuje na przykład złodzieja, niż wojownika, choć umiejętność tę może posiadać każdy z nich (i wszystkie pozostałe klasy również). Z kolei mój niezbyt rozgarnięty barbarzyńca otrzymał tylko punkt do rozdysponowania na zdolności (wybrałem walkę w ciemności), natomiast mój superinteligentny (20) acz słabowity bard dostał ich prawie 30.

Komu znudziła się gra standardowymi klasami postaci może spróbować nowych. Na chętnych czeka barbarzyńca, mnich, wizard i sorcerer. Celowo posługuje się tu angielskimi słowami, ponieważ ich polskie odpowiedniki: mag lub

czarodziej oznaczają w zasadzie to samo. Różnica między tymi dwiema klasami postaci jest natomiast taka, iż wizard czerpie swoją moc z księgi czarów, do której spisuje kolejne zaklęcia, natomiast sorcerer takowej nie posiada. Ma mniej zaklęć, jednak nie musi uczyć się ich na pamięć. Jego pierwszoplanową cechą jest też wygląd, a nie inteligencja.

Wersja **IWD 2**, którą otrzymałem zajmowała 3 płyty CD, co pozwala mieć nadzieję, iż gra będzie większa od swojego poprzednika. Jak na razie udało mi się przejść prolog, w którym drużyna śmiałków – czy to stworzona przez Ciebie, czy też wybrana z listy „gotowców" – bierze udział w obronie miasta Targos przed najazdem goblinów. Prolog ten obfituje w różnego rodzaju zadania, które wymagają zarówno siły fizycznej, jak i chwili zastanowienia. Są tu misje polegające na dostarczeniu komuś jakiegoś przedmiotu, naprawie uszkodzonego dźwigu, będziesz musiał nawet odpędzić ducha nawiedzającego dom. Przyjemną niespodzianką jest miejscowy posłaniec – mały chłopiec o imieniu Szybki Tom – który może błyskawicznie przenosić Cię (nazywa się to „pokazywaniem drogi na skróty") między trzema lokacjami tworzącymi Targos. Dzięki temu oszczędzasz czas i nie musisz patrzeć jak Twoi bohaterowie mozolnie wędrują z jednego końca planszy na drugi (a wierz mi, że i tak sporo się nabiegasz).

Kolejnym ułatwieniem jest nowy interfejs, który zachowując wszystkie udogodnienia z ***BG2*** dodaje do nich możliwość między innymi przygotowania czterech zestawów broni. W pierwszym może być na przykład miecz i tarcza, drugim łuk, trzecim dwuręczny topór, a w czwartym tarcza i maczuga do walki ze szkieletami. W trakcie walki wystarczy nacisnąć jeden klawisz i Twój bohater automatycznie uzbraja się w wybrany sprzęt. Koniec z przekładaniem strzał, tarcz i łuków z miejsca na miejsce. Dodatkowo masz wolnych 8 slotów na broń – a nie tylko 2 jak do tej pory – co oszczędza Ci sporo przestrzeni w plecaku.

Wersja gry, którą testowałem wyglądała w zasadzie na gotową – przynajmniej jeśli chodzi o fabułę, umiejscowienie postaci, przedmiotów. Problemy jakie napotkałem dotyczyły grafiki – nie mogłem na przykład uruchomić gry w rozdzielczości większej niż 800 x 600, choć powinno działać 1024 x 768 i nieoficjalne – gdyż **Black Isle** zastrzega, że mogą nie działać nawet w finalnej wersji gry – tryby 1280 x 1024 oraz 1600 x 1200. Inna sprawa, że do ich uruchomienia potrzeba czegoś znacznie mocniejszego niż mój Pentium 3.

Okazjonalne problemy pojawiały się także przy kupowaniu ekwipunku oraz walce – moi bohaterowie po zabiciu wrogów rzucali się atakować beczki, jeśli takie były w pobliżu – jednak biorąc pod uwagę, iż są to raczej niedużeb błędy, zaś **Black Isle** nie po raz pierwszy pracuje z enginem gry, myślę, że **Icewind Dale 2** trafi do sprzedaży zgodnie z planem gdzieś w połowie września. Dystrybucją gry zajmie się firma **CD Projekt**, która wyda **Icewind Dale 2** w polskiej wersji językowej. ❐

KIM BY TU ZOSTAĆ – NOWE RASY W ICEWIND DALE 2

W **Icewind Dale 2** do wyboru masz w sumie aż 16 różnych ras. Różnią się one znacznie między sobą, przy czym zalety każdej z nich zrównoważone są pewnymi wadami. Dobrze jest zapoznać się z nimi zanim rozpoczniesz proces tworzenia postaci. Poniżej zobaczysz 3 moim zdaniem najbardziej oryginalne rasy.

TIEFLING

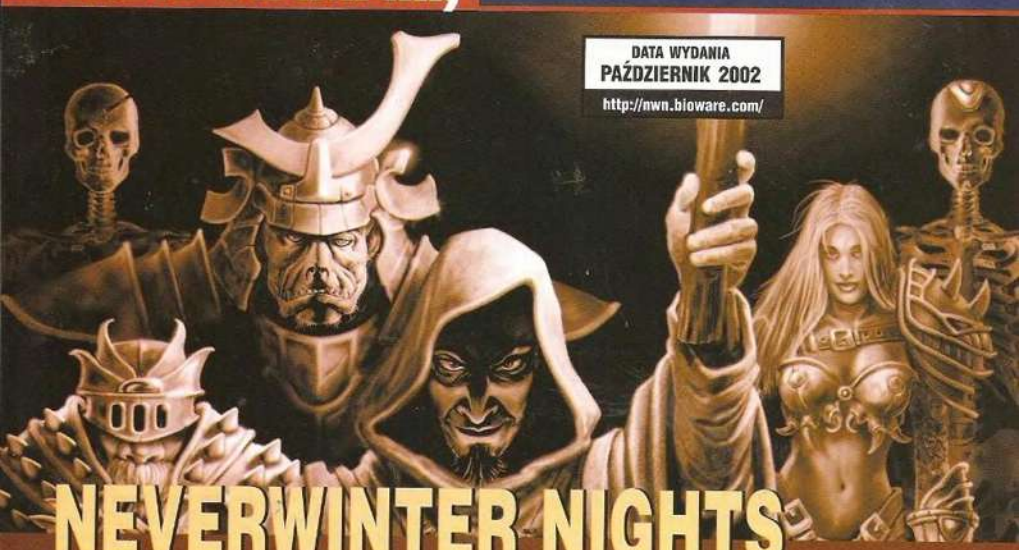
Skrzyżowanie człowieka z istotą piekielną. Posiada bonusy +2 do inteligencji i zręczności, jest bardziej odporny na zimno, ogień i elektryczność. Widzi w ciemności, raz dziennie może rzucić zaklęcie ślepota oraz łatwiej jest mu ukryć się w cieniu oraz zabłefować. Co się tyczy wad, jest zwykle brzydszy (-2 wygląd zewnętrznego) i awansuje wolniej o 1 poziom.

ELF DROW

Mroczny elf. Posiada bonusy (+2) do zręczności, inteligencji i wyglądu, jest wyjątkowo odporny na magię, widzi w ciemności, raz dziennie może rzucić zaklęcie Faerie Fire, jest lepszy w szukaniu i walce przy użyciu dużych mieczy i łuku. Jednocześnie jest słabszy pod względem budowy fizycznej (-2) i awansuje wolniej o 2 poziomy.

GNOM GŁĘBINOWY

Jest to gnom mieszkający głęboko pod ziemią. Posiada liczne zalety: bonus +2 do zręczności, mądrości, bardzo dużą odporność na działanie magii, zwiększoną umiejętność robienia uników, niewykrywalność, bonus +2 do wszystkich rzutów obronnych, taki sam bonus do szukania i ukrywania się w cieniu, bonus +1 w walce przeciwko koboldom, goblinom, hobgoblinom oraz widzenie w ciemności. Te olbrzymie zalety równoważy zmniejszona o 2 siła i o 4 wygląd oraz spowolnione aż o 3 levele tempo awansowania na wyższe poziomy.

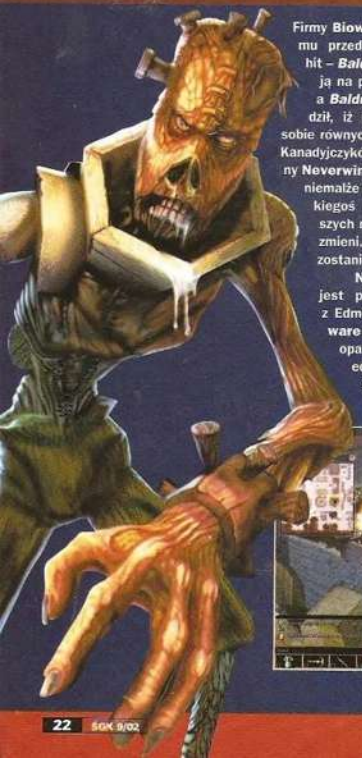


DATA WYDANIA
PAŹDZIERNIK 2002
http://nwn.bioware.com/

NEVERWINTER NIGHTS

NOWA GENERACJA RPG

Bazyl



Firmy **Bioware** nie trzeba nikomu przedstawiać. Jej wielki hit – ***Baldur's Gate*** – wyniósł ją na pozycję lidera cRPG, a ***Baldur's Gate 2*** potwierdził, iż praktycznie nie ma sobie równych. Najnowsze dzieło Kanadyjczyków – długo oczekiwany **Neverwinter Nights**, którego niemalże finalna wersja od jakiegoś czasu jest w naszych rękach – niewiele tu zmieni. **Bioware** raczej pozostanie królem cRPG.

Neverwinter Nights jest pierwszą grą firmy z Edmonton (bo tam **Bioware** ma swoją siedzibę) opartą o zasady trzeciej edycji D&D. Z jednej strony jest to plus, gdyż system ten jest uproszczony w stosunku do swojego poprzednika – nie ma w nim takich „tajemniczych" parametrów jak na przykład **THACO**. Zniesiono też wiele ograniczeń dotyczących ras i klas postaci – powinien być zatem łatwo przyswajalny dla początkujących graczy. Z drugiej strony patrząc, liczne rzesze fanów ***BG*** przyzwyczajone są do zasad AD&D i konieczność poznawania nowych raczej nie będzie dla nich przyjemnością. Jest to wykonalne, ale z początku wcale nie łatwe, o czym przekonałem się osobiście.

Zmiany poczynione w trzeciej edycji D&D najłatwiej prześledzić na przykładzie tworzenia nowej postaci. Jak zwykle zaczynasz od wyboru płci i rasy, potem przychodzi kolej na wizerunek i cechy naszego bohatera. Tych ostatnich wciąż jest sześć: siła, zręczność, budowa fizyczna, mądrość, inteligencja i wygląd. Tym razem ich wartości nie określa się jednak w drodze losowania lecz ustala samemu korzystając z przydzielonych punktów. Im wyżej chcesz podnieść wartość danej cechy, tym więcej musisz na to wydać. Zwiększenie na przykład siły do 13 kosztuje 1 punkt, do 15 już 2 punkty, a do 17 aż 3. Już na tym etapie widać, że postacie tworzone zgodnie z trzecią edycją są jakby „uśrednione". Nie ma wśród nich herosów, takich jak dawniej, kiedy to udawało się wylosować trzy „18". Co więcej, nawet modyfikując daną postać nie można obniżyć poniżej 8 punktów cech, które nie będą jej przydat-

ne (na przykład mądrość dla wojownika). W drugiej edycji był to sposób na zyskanie punktów do podbicia pierwszoplanowych cech, teraz jest to niemożliwe.

Kolejny etap tworzenia postaci to wybór jej umiejętności i tak zwanych feats. Pierwsze to cały szereg czynności znanych z wcześniejszej wersji D&D: ukrycie w cieniu, ciche poruszanie, rozmontowywanie pułapek, parowanie ciosów, koncentracja, otwieranie zamków i inne. Są one dostępne praktycznie dla wszystkich klas i można je zwiększać korzystając z punktów otrzymywanych przy awansowaniu na wyższy poziom. Feats można porównać do Perksów z ***Fallouta***. Uzależnione są od cech oraz klasy postaci i dają jej różnego rodzaju korzyści: możliwość unikania ciosów i celowania w nogi lub ręce przeciwnika, dwuręczność czy walkę dwiema broniami.

Tworząc własną postać można skorzystać z udogodnień: przygotowanych wcześniej pakietów dla poszczególnych klas (z reguły pięć) oraz podręcznej pomocy wskazującej jakie umiejętności i feats są najbardziej przydatne. Nie wystarcza to jednak przy pierwszym kontakcie z programem. Każda z umiejętności wydaje się potrzebna, a ponieważ nie wiadomo, jak one działają w trakcie gry, trudno powziąć decyzję.

Akcja **Neverwinter Nights** rozpoczyna się tak, jak dyktuje kanon gatunku – przybyciem wielkiego herosa (co prawda będącego na początku swej kariery) do tytułowego miasta, które akurat przeżywa problemy. W zależności od tego, czy czujesz się doświadczonym herosem, czy raczej żółtodziobem – grę możesz rozpocząć albo od treningu będącego swego rodzaju prologiem, albo od razu od pierwszego z pięciu rozdziałów gry.

Twoją uwagę jako pierwsza zwróci z pewnością grafika. W przeszłość odeszły renderowane lokacje ***Baldur's Gate***. **Neverwinter** korzysta z engine'u obsługującego trójwymiarową grafikę, pozwala na swobodne ustawienie kamery śledzącej przebieg gry, w tym jej zbliżenie lub oddalenie od postaci. Do tego dochodzą różne efekty wizualne, cienie liczone w czasie rzeczywistym, oraz postacie, z których każda jest charakterystyczna, a liczbą detali mogłaby się równać z bohaterami niektórych gier FPP. Tarasy, wyniosłe wieże, place, fontanny – **Neverwinter** na pewno wygląda też lepiej od ***Baldur's Gate*** – ma się wrażenie, iż miasto rozciąga się nie tylko wzdłuż i wszerz, ale również w górę. Nie jest płaskie jak narysowane lokacje ***BG***.

Są jednak i minusy. Pomieszczenia, które odwiedziłem wydawały mi się... jakby to ująć, puste. Nie ma w nich tej ilości detali i przedmiotów, które oszałamiały dosłownie na każdym kroku w ***Baldur's Gate*** czy ***Icewind Dale***, że o moim ulubionym ***Planescape Torment*** nie wspomnę. Twórcy **Neverwinter** starali się to zamaskować bogactwem tekstur, jednak nie do końca im się to udało (przynajmniej do momentu, w którym musiałem przestać grać i wziąć się za pisanie tekstu). Co więcej, niewiele przedmiotów widocznych na ekranie daje się użyć.

Choć jak na razie wciąż nie udało mi się ukończyć pierwszego rozdziału **Neverwinter**, mogę

...Tworząc własną postać można skorzystać z udogodnień: przygotowanych wcześniej pakietów dla poszczególnych klas oraz podręcznej pomocy wskazującej jakie umiejętności i feats są najbardziej przydatne....

pokusić się o pewne uogólnienia. Przede wszystkim wydaje się, iż gra przypomina swym rytmem ***Baldur's Gate***. Na początku jesteś sam, prawie nie masz pieniędzy, nie wiesz co i dlaczego dzieje się dookoła. Musisz znaleźć towarzyszy podróży – tu ważna uwaga, nie masz nad nimi bezpośredniej kontroli – rozwiązać kilka przygód nie związanych z głównym wątkiem gry, a zdobywszy niezbędne punkty doświadczenia starać się znaleźć odpowiedzi na nurtujące Cię pytania. Na swej drodze spotkasz całą masę różnych postaci, w tym również NPCów różnych klas gotowych się do Ciebie przyłączyć (tak jak w ***BG*** każdy ma w tym własny interes i chce abyś pomógł mu rozwiązać jego własne problemy). Szybko znajdziesz magiczne przedmioty dające Ci dodatkowe możliwości.

Doskonale zaprojektowano interfejs gry. Mapa, dziennik, karta postaci i plecak wyświetlane są w oknach, które swobodnie można rozmieszczać na ekranie. U dołu znajduje się panel dialogów oraz skrótów klawiszowych. Ich tworzenie jest niezwykle proste i polega na przeciągnięciu danej funkcji czy przedmiotu z danego okienka (na przykład zaklęcia lub różdżki) do wybranego slotu.

Nie udało mi się jak na razie sprawdzić trybu multiplayer. Z tym myślę, poczekam, aż do sklepów trafi polskie wydanie **Neverwinter Nights**, co ma nastąpić już we wrześniu. Dystrybucją **Neverwinter Nights** w Polsce zajmie się firma **CD Projekt**. ❐

„Jesteśmy bardzo zainteresowani wspomaganiem osób tworzących nowe kampanie"

Z Bradem Grier, Communications Manager firmy Bioware rozmawia BaRToS

Neverwinter Nights posiada zarówno rozbudowaną kampanię dla pojedynczego gracza, jak i tryb multiplayer. Jak te dwa elementy współgrają ze sobą?

Oficjalna kampania *Neverwinter Nights* przeznaczona jest zarówno dla pojedynczego gracza, jak i dla graczy bawiących się wspólnie po sieci, badających ten sam świat i mogących cieszyć się możliwością interakcji między sobą. Oznacza to, że jako złodziej możesz na przykład okradać swoich towarzyszy...

Czy będziemy musieli płacić za możliwość gry w _Neverwinter Nights_ w sieci?

Nie. *Neverwinter* nie jest płatną grą. Możesz rozpocząć grę w sieci zaraz po jej zainstalowaniu. Wszystkie potrzebne do tego elementy są w pudełku: oficjalna kampania, zestaw narzędzi Aurora, oprogramowanie dla serwera i Mistrza Gry.

Czy do gry wystarczy modem, czy potrzebne będzie jakieś lepsze połączenie?

Gracze sami będą mogli stawiać swoje własne serwery *Neverwinter* i oczekujemy, że takowe pojawią się wszędzie, gdzie gra jest dostępna. Co się tyczy urządzenia potrzebnego do połączenia – wystarczy modem 56k, choć lepszy zapewni przyjemniejszą grę.

Czy _Neverwinter Nights_ i _Baldur's Gate_ są w jakiś sposób do siebie podobne? Czy trudniej było stworzyć grę opartą na zasadach 3 edycji D&D, jaką jest _Neverwinter_, w porównaniu do _Baldur's Gate_ opartego na zasadach drugiej edycji?

Baldur's Gate stworzony został w oparciu o engine Infinity przeznaczony do obsługi dwuwymiarowej grafiki i działający w oparciu o zasady drugiej edycji D&D. *Neverwinter* działa na enginie Aurora obsługującym trójwymiarową grafikę i korzystającym z zasad trzeciej edycji D&D. Ponieważ obydwie gry są tak różne ciężko jest je porównać. Każda stawiała przed nami inne wyzwania, każda nauczyła nas czegoś innego.

Porozmawiajmy o narzędziach do tworzenia nowych leveli. Czy Mistrz Gry posiada władzę absolutną nad stworzonym przez siebie światem?

Nasz zestaw narzędzi o nazwie Aurora został tak zaprojektowany, aby dać maksimum władzy zarówno w zastosowaniu zasad trzeciej edycji D&D, jak i korzystaniu z bogatych możliwości oferowanych przez świat Forgotten Realms. Nie chcąc ograniczać potencjału twórczego graczy, daliśmy im dostęp do języka skryptowego zastosowanego w *Neverwinter* pozwalającego zaprogramować niemalże każdy element gry. Mniej wtajemniczeni mogą skorzystać z interfejsu graficznego działającego na zasadzie „przeciągnij i upuść" oraz pakietów umożliwiających szybkie tworzenie przygód. Dzięki nim można wykreować interesujący labirynt w jakieś 10 minut.

W jaki sposób zamierzacie sprawować kontrolę nad online'ową społecznością graczy? Czy sami planujecie wydać jakieś dodatki do gry?

Bioware nie nadzoruje serwerów z grą i tylko Ci, którzy będą nimi zarządzać będą mieli możliwość decydowania kto może grać, a kto nie. Co do dodatków, jesteśmy bardzo zainteresowani wspomaganiem osób tworzących nowe kampanie... podobnie jak możliwością stworzenia naszych własnych modułów gry.

Czy prawdą jest, iż potwory, które gracze napotkają na swojej drodze będą „przystosowane" do ich możliwości.

Tak, w oficjalnej kampanii poziom umiejętności potworów będzie dostosowany do poziomu umiejętności graczy. Myślę, że podobny system przyjmą twórcy nowych scenariuszy gry zważywszy, jak łatwo można takie założenie wprowadzić w życie.

Czy w rozmowie z innymi graczami będzie można wyrażać swoje uczucia poprzez emotikony?

Chat wbudowany w *Neverwinter* posiada pewną liczbę zdefiniowanych pojęć i działań (ukłon, machanie ręką). Ponadto zlokalizowane wersje gry będą posiadały ścieżkę dźwiękową odpowiednią dla poszczególnych emotikonów. Angielski gracz witający się z graczem francuskim będzie mówił „Hello there", natomiast francuski będzie słyszał „Bon Jour".

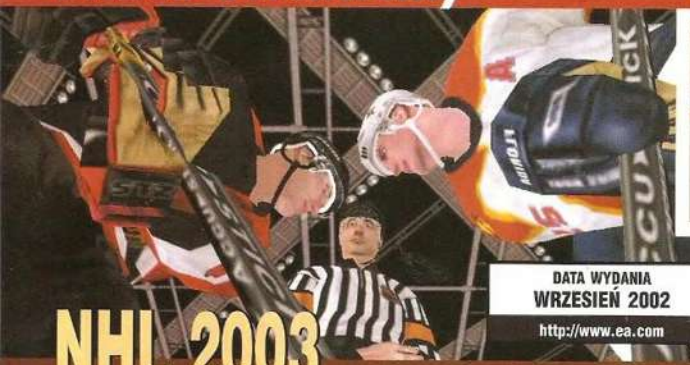
Co się dzieje, gdy postać zginie? Czy jest jakieś życie po śmierci, czy będzie można odzyskać swój ekwipunek i umiejętności?

To zależy od twórcy danego scenariusza lub Mistrza Gry. To jedna z najlepszych cech naszej gry: dobry Mistrz ma władzę nad grą w trakcie jej trwania.

Dziękujemy za rozmowę i życzymy _Neverwinter_ oraz firmie Bioware sukcesów.

Dziękuję.

ŚLEDZIU PRZEDSTAWIA

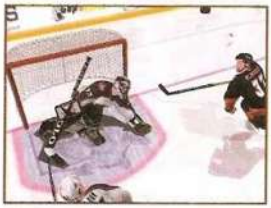


NHL 2003

DATA WYDANIA
WRZESIEŃ 2002
http://www.ea.com

POWRÓT NA PIĘKNE LODOWISKA

Dengar



Gra w kolejne sportowe hity ze stajni **EA** przypomina mi jedzenie ulubionego dania... po raz piąty tego samego dnia. W siedzibie **Cenegi** miałem ostatnio okazję pograć w zaawansowaną beta wersję najnowszej części, najlepszej moim zdaniem serii sportowej na PC – ***NHL***. Jestem tą grą nieco zawiedziony, choć z drugiej strony firma **Electronic Arts** po raz kolejny stworzyła produkt na naprawdę wysokim poziomie.

Od razu przyznam, że nie jestem szczególnie zagorzałym fanem hokeja, nawet w wykonaniu mistrzów z Ameryki, jednak wirtualne uprawianie tej dyscypliny potrafi mnie naprawdę wciągnąć. Pierwszy oraz zarazem najdłuższy kontakt miałem z ***NHL 2000*** i do dziś nie zapomnę wrażenia jakie wywarł na mnie ten tytuł. Teraz grając w o wiele lepszą wersję nie potrafię już skrzesać takiego entuzjazmu. To zresztą charakterystyczne dla wszystkich tytułów z **EA**. Gracze mogą być albo zapiekłymi wielbicielami poszczególnych serii, dla których nawet drobna modyfikacja stanowi nową jakość; mogą zetknąwszy się po raz pierwszy z produktami **EA** doznać szoku wywołanego doskonałością wizualno-dźwiękową; lub też nieco chłodno delektować się znakomitymi grami sportowymi nieznacznie różniącymi się od siebie.

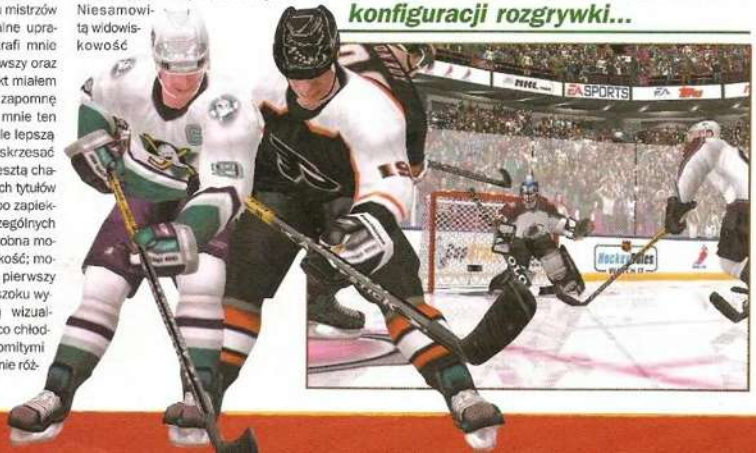
NHL 2003 w stosunku do swej poprzedniczki nie prezentuje nowej, oryginalnej jakości. Najwidoczniejsza zmiana zaszła chyba w graficznej oprawie i sposobach konfiguracji rozgrywki. Jak zwykle dynamiczne intro, znakomita muzyka i spora ilość opcji. Zanim zaprezentuję zmiany w samej rozgrywce jeszcze kilka słów o grafice. **NHL 2003** oparta jest na nowym enginie graficznym. Wpływ tego zabiegu na wygląd zawodników, tafli czy widowni, jest jednak niewielki. Owszem modele są dokładniejsze, animacje hokeistów łudząco podobne do pokazywanych w telewizji zagrań prawdziwych gwiazd ligi NHL, twarze bardziej podobne do oryginałów, ale od ***NHL 2002*** różni się to niewiele. Moim zdaniem ***NHL 2002*** to była niemal telewizyjna relacja z lodowiska, teraz to wrażenie nieco pogłębiono. Tylko, ale i aż tyle. Niesamowitą widowiskowość zwiększa również będący novum system dźwięku „On the Ice". Innymi słowy wszystko co usłyszysz z głośników naprawdę słychać kiedyś było w ligowych halach NHL.

Co poza dopieszczeniem grafiki? Otóż dodano dwa tryby „Game Breaker" oraz „Dynamic Deke Control". W tym trybie otrzymujesz specyficzne premie za zdobyte bramki, efektowne akcje i zagrywki. Wpływają one na wskaźnik Game Breaker. Gdy dojdzie on do 100%, rozgrywka zmienia się na jakiś czas w istotny sposób. Twoi zawodnicy są szybsi, lepsi od przeciwników. Wszystko obserwować możesz w zwolnionym tempie z szalenie widowiskowymi powtórkami. DDC pozwala zaś w pełni cieszyć się grą mniej doświadczonym zawodnikom, choć i wyjadacze mogą z niej skorzystać. Inteligentna i dynamiczna zmiana zagrań przypisanych jednemu klawiszowi pozwala na wykonanie ośmiu różnych ruchów przy użyciu pojedynczego klawisza. Ponadto istnieje możliwość zdefiniowania klawiszy do opracowanych przez siebie zagrywek.

Standardowo do wyboru masz kilka stopni trudności gry, dodatkowo modyfikowanych przez możliwość zmiany tempa rozgrywki. Dodać należy, iż początkujący mogą korzystać z dźwiękowych podpowiedzi. Jeśli idzie o tryby rozgrywki, to zdecydować się można na szybki mecz, sezon, finały i turniej międzynarodowy. Do tego należy dodać ulepszoną sztuczną inteligencję (szczególnie w odniesieniu do bramkarzy) – o czym osobiście nie miałem okazji się przekonać, ale nie zapominajmy, że grałem w betę. Zmodyfikowano również system EA Game Story, pozwalający śledzić drużyny, zawodników i wpływający na sposób prezentacji meczów.

Niemal gotowa **NHL 2003** jest według mnie nieco lepsza od poprzedniczki. Nie sądzę jednak aby zwiększyła wspaniałą już i tak grywalność serii. We mnie pozostał jednak pewien niedosyt, być może nieuzasadniony. W końcu hokej to hokej, a odwzorowano go perfekcyjnie. ❐

...Najwidoczniejsza zmiana zaszła chyba w graficznej oprawie i sposobach konfiguracji rozgrywki...



beach life™

Niezwykłe połączenie strategii ekonomiczno-budowlanej z symulacją życia!

Zbuduj na plaży swój wymarzony ośrodek wczasowy, zarządzaj nim i baw się razem z ludźmi, którzy go odwiedzają!

Słońce gorące, morze falujące, plaża i... babki na piasku!

Imprezuj ...i rządź!

GRA W POLSKIEJ WERSJI!

PC CD-ROM

Dystrybucja oraz opracowanie polskiej wersji:
Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37
tel. (22) 868 52 68 do 70, faks (22) 868 52 67
www.cenega.pl

CENEGA

Beach Life © Deep Red Games Ltd. 2002.
Wydane przez Eidos Interactive Sp.z o.o. 2002. Beach Life, Eidos Interactive oraz logo Eidos Interactive są znakami towarowymi Eidos Group. Wszelkie prawa zastrzeżone.

beach life

deep red

EIDOS
INTERACTIVE

eidos.com

CONFLICT: DESERT STORM

JESZCZE RAZ PUSTYNNA BURZA

Cobra

DATA WYDANIA
WRZESIEŃ 2002
http://www.conflict.com

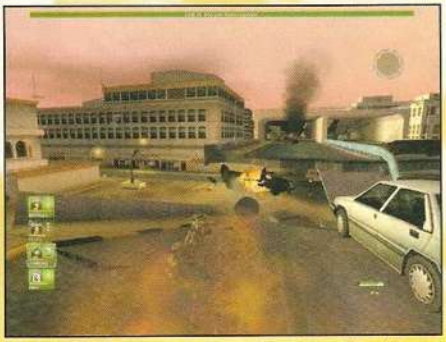
Miłośnikom symulacji pola walki, w których dowodzi się oddziałem specjalnym, nieobce są tytuły ***SWAT*** czy seria ***Rainbow Six***. **Pivotal Games** już w niedalekiej przyszłości uraczy nas programem, który nawiązuje do tej kategorii gier. Czas i miejsce akcji osadzono w 1991 roku, w zaatakowanym przez Irak Kuwejcie. Gra ta nosi tytuł **Conflict: Desert Storm**, a tytuł zaczerpnęła od wielkiej kampanii wojennej sił sprzymierzonych, prowadzonej w 1991 roku przeciwko Irakowi.

Misje, które będzie miał do wykonania grający są dość zróżnicowane. Ze względu na środowisko potyczek można podzielić je na działania prowadzone w miastach i osadach oraz misje, które odbywają się poza miastem – w otwartym terenie. Zadania te mogą odbywać się w nocy, w dzień, albo na styku tych pór, o brzasku lub zachodzie słońca.

Cele misji są przeróżne. Aby ukończyć etap pomyślnie, każdy z nich musi zostać zrealizowany. Zadania stawiane przed oddziałem to dla przykładu: odbicie zakładników, penetracja terenu wroga i zdobycie cennych informacji dla wywiadu, albo po prostu zrobienie demolki w bazie radarowej, na której terenie dodatkowo rozlokowane są gniazda artylerii przeciwlotniczej.

Oddział składa się ze specjalistów, którzy posiadają umiejętności pozwalające na wypełnienie każdego z celów misji. Jeżeli trzeba coś wysadzić, a do tego poruszać się po cichu i nie wywołać alarmu, to w drużynie na pewno znajdzie się spec od materiałów wybuchowych i przynajmniej jeden żołnierz dysponujący bronią z tłumikiem. Każdy z członków grupy ma pewne umiejętności, które podczas wykonywania zadań może rozwijać. Dla przykładu są to: obsługa broni przeciwpancernej, zakładanie materiałów

...Każdy z członków grupy ma pewne umiejętności, które podczas wykonywania zadań może rozwijać. Dla przykładu są to: obsługa broni przeciwpancernej, zakładanie materiałów wybuchowych, czy zdolności snajperskie...



wybuchowych, czy zdolności snajperskie.

Grający już na samym początku ma możliwość wyboru jakiej jednostki oddziałem chciałby dowodzić. Propozycje są dwie: amerykańska grupa Delta Force oraz brytyjski SAS. W testowanej wersji beta misje dla obu typów wojska były identyczne, taki sam był ich przebieg i dostępne uzbrojenie – nie bardzo zatem wiadomo, po co to zróżnicowanie. Nie rzutuje to jednak na grę jako całość ponieważ wykonywanie akcji każdą z grup to świetna zabawa. Dla koneserów gatunku mankamentem może okazać się fakt, iż do misji oddział formowany jest automatycznie i nie ma się najmniejszego wpływu na dobór członków grupy uderzeniowej. Rekompensuje to możliwość prowadzenia każdego z żołnierzy osobno. Kierowana postać staje się wówczas liderem i wydaje pozostałym rozkazy. Można także w każdej chwili rozdzielić grupę na pododdziały i chociaż nie ma możliwości, aby wyznaczyć im wykonanie konkretnego zadania automatycznie, to dla wprawnego gracza nie będzie problemem, aby kierować na zmianę każdym z nich. Kierowanie postaciami odbywa się w dwóch trybach – pierwszo- i trzecioosobowym. W zależności od konkretnej sytuacji, każdy z nich bywa przydatny. Są misje, które wymagają dokładniejszego oglądu sytuacji widzianej oczami sterowanej postaci. Zdarzają się jednak również momenty kiedy szersze spojrzenie, zza pleców żołnierza, umożliwia przemyślenie dalszej taktyki walki i pełniejszy wgląd w to co się dzieje. Przełączanie pomiędzy postaciami, trybami widoku oraz wydawanie rozkazów, to czynności bardzo łatwo przyswajalne ponieważ układ klawiszy zaproponowany przez twórców został dobrze opracowany i nie utrudnia poruszania się po polu walki.

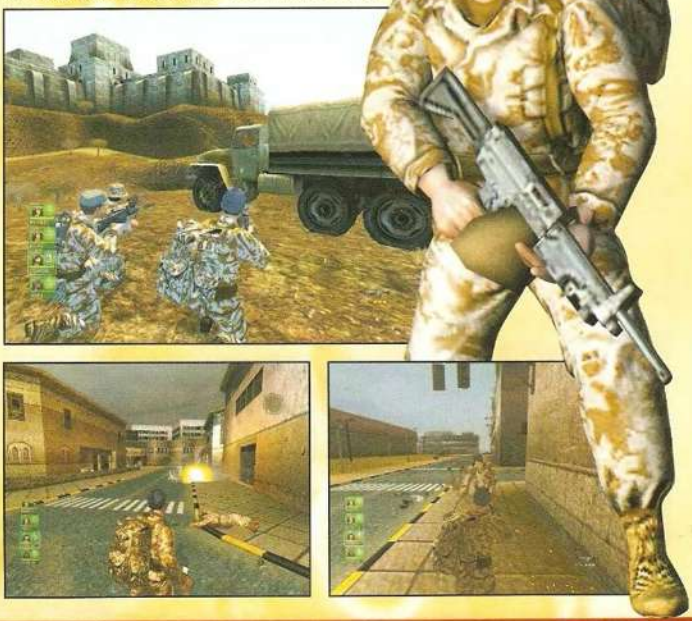
A skoro już o polu walki mowa – pisałem, że misje rozgrywają się zarówno na ulicach miast, jak i w otwartym terenie. Lokacje są dość obszerne i ładnie przedstawione. W trakcie rozgrywki teren pustynnego Kuwejtu urozmaicony jest za sprawą odpowiedniej gry świateł i cieni oraz umieszczenia roślinności właściwej dla tamtejszego klimatu. Pagórki, wzgórza czy kaniony to elementy krajobrazu, które mogą pomagać w prowadzeniu walki.

Dzięki dobrej SI komputerowego przeciwnika, grający ma okazję wczuć się w rolę członka elitarnego oddziału operującego na Bliskim Wschodzie. Brawurowo przeprowadzane akcje, szybkie podejmowanie

decyzji w sytuacji ciągłego zagrożenia – to wszystko decyduje, że nie chce się odchodzić od komputera. Dodatkowo wiernie odwzorowane modele broni oraz spora ich ilość dostępna dla gracza, przemawia za atrakcyjnością programu. Niestety, obraz „miodem płynącej" akcji, gradu kul i rzesz wrogich żołnierzy atakujących pod osłoną czołgów, psuje liniowość akcji. Zadania są poukładane w określonej kolejności i nie ma możliwości wyboru następnej misji. Zapisanie stanu gry i sprawdzenie, co się stanie dalej daje niemal 100% pewność, że po załadowaniu ponownie gry rozstawienie wrogich jednostek na polu walki nie zmieni się, albo zamiana będzie nieznaczna.

Z ciekawostek warto wspomnieć sposób, w jaki rozwiązano leczenie ran. Pasek zdrowia umieszczony poniżej podobizny postaci pokazuje stan jej zdrowia. Każdy żołnierz dysponujący apteczką posiada możliwość samodzielnego leczenia się. Jeżeli natomiast ilość obrażeń sprawi, iż cały pasek zdrowia przyozdobi się kolorem czerwonym i dana postać nie będzie w stanie samodzielnie się uleczyć, wtedy z pomocą przyjść mu może kolega z zespołu dysponujący również apteczką. Podobnie jest w przypadku misji, w której głównym zadaniem jest uwolnienie zakładników. Rannych zakładników leczyć mogą tylko żołnierze z oddziału, sami uwolnieni nie mają takiej możliwości.

Przyrównanie **Conflict: Desert Storm** do klasyki gatunku w postaci ***SWAT 3D*** czy serii ***Rainbow Six*** uważam za jak najbardziej uzasadnione. Choć to dopiero wersja beta, gra nie ustępuje swym protoplastom poziomem, tak pod względem fabuły, jak grafiki czy oprawy dźwiękowej. Pozostaje tylko cierpliwie czekać na pełną wersję gry, której polską premierę zapowiada na wrzesień firma **LEM**. ❐



DATA WYDANIA
WRZESIEŃ 2002
http://www.totalwar.com/

MEDIEVAL: TOTAL WAR

NAJWIĘKSZE BITWY ŚREDNIOWIECZA

Kokosz

Shogun: Total War to produkcja, która na stałe wpisała się w historię gier strategicznych. Nic zatem dziwnego, że jej twórcy postanowili kuć żelazo póki gorące i zabrać się za produkcję sequela. Po ujawnieniu szerszych informacji na temat **Medieval: Total War**, okazało się, że nie tylko będzie to gra o większym rozmachu niż jej poprzedniczka, to jeszcze wprowadza szereg zmian i nowości. Niekompletna jeszcze wersja beta potwierdza wszystko to, co obiecywali twórcy.

Medieval roztacza przed nami wizję krwawych batalii, jakie miały miejsce w Średniowieczu. Okres od pierwszej krucjaty (1095) do upadku Konstantynopolu (1453), dostarczy nam okazji do stoczenia niejednej bitwy, zawarcia i zerwania wielu sojuszów, oraz przede wszystkim możliwości zmiany historii naszego świata. Bardzo duży wpływ na losy wirtualnej średniowiecznej Europy będzie miał wybór nacji, którą zechcemy poprowadzić do boju. Do wyboru mamy 12, różniących się od siebie, frakcji. Nie zabraknie Anglików, Niemców, Francuzów, Turków, czy Bizantyjczyków (krążą też plotki jakoby w finalnej wersji gdzieś tam miała się też znaleźć Polska). Każda z nich należy do jednego z trzech wyznań religijnych, a nacje są ograniczane przez zależności występujące między ich wiarą. Każda z frakcji ma swoich bohaterów narodowych, którzy wpływają na morale wojska. Są to głównie postacie historyczne takie jak Ryszard Lwie Serce, Joanna D'Arc, William Wallace, Frederick Barbarrosa, a nawet legendarny Robin Hood. Warto dodać, że każdy z nich wraz z biegiem wydarzeń nabiera doświadczenia, dzięki czemu może się rozwijać jak w każdej grze RPG. Punkty będzie można przypisać na rozwój wielu cech i zdolności, które wpłyną na efektywność podczas bitew.

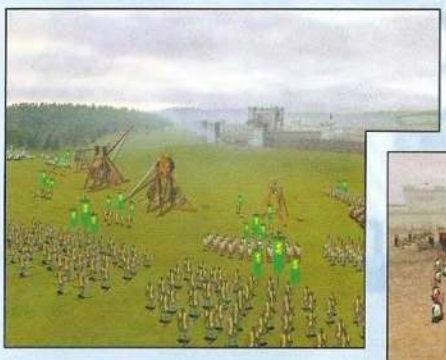
Jeśli chodzi o same jednostki, to w stosunku do ***Shoguna*** zrobiono dwukrotny postęp. Tam sterować można było maksymalnie 5000 jednostek na mapie, których było „tylko" 25 typów. Tutaj natomiast w jednej bitwie uczestniczyć może ich 10.000, zaś samych rodzajów jest aż 100 – od rycerzy i pikinierów, po strzelców wyborowych i artylerię. Zróżnicowanie jest tak wielkie, że z przyjemnością będzie się zaczynało grę od początku inną nacją. Od Teutońskich rycerzy (którzy jeśli walczą na równym, bezleśnym terenie, są jak taran miażdżący wszystkich na swojej drodze) i szkockich chłopów, przez saraceńską piechotę, a na beduińskich wojownikach na wielbłądach kończąc. Każda z nacji dysponuje charakterystycznymi dla siebie jednostkami, mającymi swoje wady i zalety.

Taktyka zawsze była mocną stroną ***Shoguna*** i w **Medievalu** nadal stoi ona na najwyższym poziomie.

...Nie zabraknie też nauki oblegania zamków i pokonywania fortyfikacji za pomocą wyspecjalizowanych ku temu jednostek....

Tym razem jest znacznie trudniej zwyciężyć bitwę. Musimy dobrze poznać możliwości swoich jednostek i pamiętać z jakimi rodzajami przeciwników pod żadnym pozorem nie powinni oni walczyć. Z tak wielkim wachlarzem typów jednostek bardzo łatwo jest popełnić błąd i wysłać swoje oddziały na rzeź niewiniątek. Utrata kontroli nad polem bitwy i swoimi armiami chociażby na kilka sekund może przyczynić się do naszej sromotnej klęski.

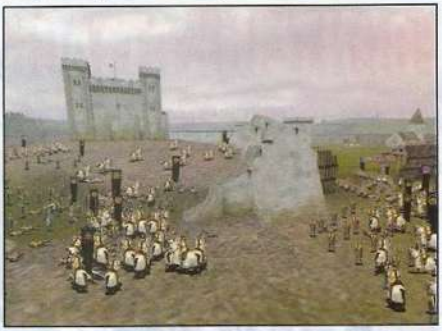
Już po pierwszych minutach zabawy daje się odczuć, że twórcy sumienniej przyłożyli się do optymalizacji balansu między jednostkami, niż to było w ***Shogunie***. Znacznie zwiększono siłę kawalerii, teraz sytuacja ma się tak



jak w rzeczywistości – czasami szarża kilkudziesięciu jeźdźców decyduje o losach bitwy. Zresztą już ***Shogun*** był grą w której dawało się odczuć wszechobecny realizm, ciężko to opisać, ale w **Medievalu** uczucie to zostało jeszcze spotęgowane.

Pomimo iż gra wydaje się być podobna do ***Shoguna***, to nawet jego najlepsi gracze powinni zacząć zabawę w **Medieval** od tutoriala. Gra jest na tyle rozbudowana, że bez stopniowego wdrażania się w jej mechanikę, łatwo jest się pogubić. Tutorial składa się z 6 poziomów, po których będziemy w stanie rozpocząć kampanię. Z początku uczeni jesteśmy kontroli nad jednostkami podczas bitwy (formacje itp.), później mamy możliwość wzięcia udziału w niewielkiej walce na otwartym terenie. Nie zabraknie też nauki oblegania zamków i pokonywania fortyfikacji za pomocą wyspecjalizowanych ku temu jednostek (np. katapult). W samouczku Sztuczna Inteligencja przeciwnika jest obniżona, ale i tak potrafi niejednokrotnie pokrzyżować nam szyki. Tutorial kończy się bitwą pod Jaffą, w której dowodzimy krzyżowcami pod wodzą Ryszarda Lwie Serca. Bitwa ta jest bardzo trudna jak na samouczek i jeśli uda się ją zakończyć zwycięstwem oznacza to, że jesteśmy gotowi stawić czoła kampanii. Bitwa ta jasno uświadamia o wpływie terenu na taktykę dowodzenia. Walka głównie toczy się na obudowanych obszarach, przez co pole manewru jest bardzo ograniczone. Podczas samej gry niejednokrotnie bitwy toczyć się będą zarówno na gigantycznych, płaskich i otwartych terenach, jak i w bardziej ograniczonych (np. podczas ataku na zamki, lub w lasach).

Sama kampania otwiera przed nami szereg wydarzeń historycznych, w których bierzemy udział i możemy tak na nie wpłynąć, że zakończą się inaczej niż w rzeczywistości. Ten okres historyczny stawia przed nami takie konflikty, jak nieustanne walki chłopów ze swoimi władcami, krucjatę Ryszarda Lwie Serce na Ziemie Świętą, wojnę stuletnią pomiędzy Anglikami i Francuzami. Niejednokrotnie przyjdzie nam też przelewać krew w imię Chrystysa na polecenie Papieża, a także walczyć z „czarną śmiercią"... zarazą, która w pewnym momencie spustoszy nasze kraje. Scenariuszy jest multum i podczas zabawy każdą z frakcji doświadczymy ich na zupełnie odmienne sposoby.



Kampania to nie tylko bitwy, ale także i ekonomia i dyplomacja. System ten został znacznie rozbudowany w stosunku do ***Shoguna***. Mapa świata gry jest teraz autentycznym obszarem bitew i tak jak jest ukształtowana, tak samo będzie wyglądać w trybie walki. Jeśli walczymy pomiędzy dwiema osadami i jedna z nich umiejscowiona jest w dolinie, a druga na wzgórzu, to właśnie tak wygląda teren bitwy. Geografia mapy kampanii jest przenoszona na mapę bitwy. Akcja gry ma miejsce w Europie, oraz w kilku prowincjach Afryki, przez co zróżnicowanie terenu i występującej na nim fauny dodatkowo zwiększa atrakcyjność zabawy. Podobnie jak w ***Shogunie*** i tutaj wszystko rozgrywa się o dominację i ekspansję własnej strefy wpływów. Nie wystarczy tylko podbijać nowe prowincje, ale także o nie dbać. Jeśli okażemy się złym władcą, podatki będą za duże i ludność będzie głodować i żyć w nędzy, to prędzej czy później się zbuntuje. Ważnym elementem rozgrywki są sojusze, jakie możemy zawierać z naszymi przeciwnikami. Jeśli będziemy wojować ze zbyt dużą liczbą królestw, wówczas szybko zostaniemy zgładzeni wedle zasady „wróg mojego wroga, jest moim przyjacielem". Komputer zdaje się postępować właśnie zgodnie z tą dewizą i często zawiera sojusze ze swoimi wrogami, których wspólnym przeciwnikiem jest właśnie gracz.

Medieval: Total War z całą pewnością okaże się kolejnym szczeblem w drabinie postępu gier strategicznych. To tylko wersja beta, pełna niedociągnięć i braków (np. animacji), a już robi piorunujące wrażenie. Z ostatecznymi zachwytami poczekajmy do testu pełnej wersji gry, tymczasem pozostaje nam odliczać dni do premiery, która ma nastąpić w najbliższych tygodniach. W Polsce dystrybucją gry zajmie się firma **LEM**, w przeciwieństwie do ***Shoguna*** nie zostanie ona jednak prawdopodobnie spolszczona. ❐

DATA WYDANIA
WRZESIEŃ 2002
http://www.topware.pl

FRONTLINE ATTACK: WAR OVER EUROPE

STRATEGICZNA PEREŁKA ZNAD WISŁY

Maciej Jasiński

W krakowskich studiach **Reality Pump** i **In Images** powstała ostatnio gra strategiczna, która ma poważne szanse na odniesienie międzynarodowego sukcesu. Mowa o produkcji **Frontline Attack: War Over Europe**, której dystrybucją na zachodnich rynkach zajmie się firma **Eidos Interactive**.

Frontline Attack to gra, która przeniesie Ciebie na pola bitew II wojny światowej. Będziesz mógł pokierować działaniami militarnymi wojsk niemieckich, radzieckich oraz zjednoczonych sił amerykańskich i brytyjskich. Wszystko to oczywiście w czasie rzeczywistym.

Sterować będziesz oddziałami piechoty, pojedynczymi czołgami i wozami opancerzonymi, artylerią, a także samolotami. Otwierając specjalne okno wsparcia możesz zarówno wskazać cele do ostrzału dla Twojej artylerii dalekiego zasięgu, jak i określić teren, który ma stać się celem nalotu. Samoloty występują w kilku różnych typach. Myśliwce pełnią funkcje zwiadowcze, lekkie bombowce są idealne do niszczenia niewielkich skupisk wrogich oddziałów, natomiast ich ciężkie odpowiedniki pokrywają ogniem olbrzymi teren.

W testowanej przeze mnie wersji gry nie było niestety możliwości dokonania desantu przy pomocy spadochroniarzy. Jest to podobno najlepszy i najbardziej oryginalny element **Frontline Attack**. Jeżeli będzie się prezentował tak ładnie, jak na zamieszczonych obok screenach, to powinno być naprawdę dobrze.

To, co wyróżnia grę **Frontline Attack**, to także konieczność współpracy różnych typów jednostek. Samochody dostawcze muszą cały czas dowozić amunicję, wozy naprawcze zajmują się remontem pojazdów, natomiast specjalny oddział piechoty potrafi budować mosty, które umożliwiają później przejazd oddziałom zmechanizowanym. Do tego dochodzą wspomniane już samoloty oraz artyleria, zatem możliwości kombinowania powinno być naprawdę sporo. Tym bardziej, że poszczególne typy wojsk, specjalizują się w likwidacji określonych jednostek wroga. Przykładowo radzieckie lekkie wozy opancerzone są dosłownie masakrowane przez ciężkie czołgi niemieckie, ale tylko do chwili, gdy w siłach Armii Czerwonej pojawią się działka przeciwpancerne. Natomiast wrogą piechotę bardzo trudno zlikwidować strzelając z czołgu, o wiele łatwiej jest ją po prostu rozjechać.

Podczas gry, przy kierowaniu większym zgrupowaniem, zdarzają się chwile chaosu, gdy to jednostki przestają poruszać się w wyznaczonym szyku i podejmują samodzielne działania zaczepne. Na szczęście jest możliwość zatrzymania akcji i wydania rozkazów. Warto bowiem dbać o swoje najlepsze jednostki, gdyż podczas walk zdobywają one doświadczenie, zwiększając tym samym swoją szybkość, wytrzymałość, a nawet celność.

W grze zastosowano engine „Earth-3 Engine", dzięki czemu akcję **Frontline Attack** osadzono w trójwymiarowym środowisku. Na mapie terenu są doskonale widoczne wszelkie nierówności terenu, a także roślinność czy akweny wodne. Imponująco prezentują się także wszelkie budynki oraz pojazdy. Tym bardziej, że można dokonywać zbliżeń, a wówczas dokładnie widać wszelkie, nawet najdrobniejsze, szczegóły modeli.

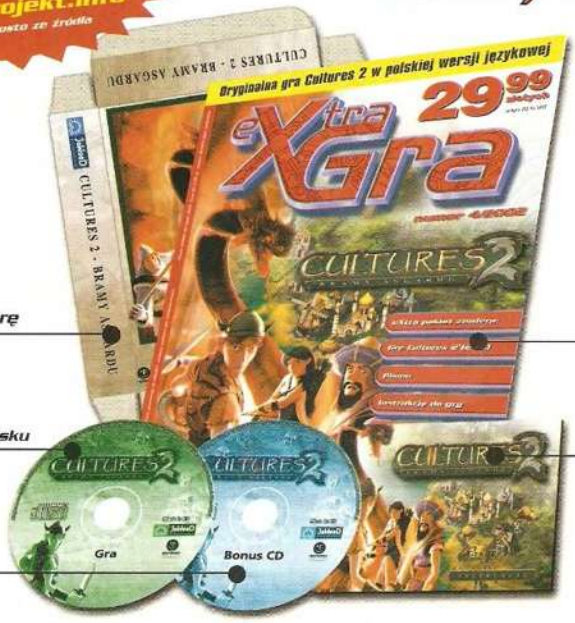
Wiele elementów gry **Frontline Attack: War Over Europe** jest niestety nadal znanych tylko z zapowiedzi autorów. Z tego jednak, co już zdążyłem zobaczyć, jasno wynika, że będzie to tytuł znacznie wybijający się ponad przeciętność. Oby tylko oprawie graficznej dorównywało przygotowanie poszczególnych misji w kampanii. Przekonamy się wkrótce, gdyż gra trafi do sprzedaży. Natomiast dystrybucją tego tytułu na obszarze Polski zajmie się firma **TopWare**. ❐

...Sterować będziesz oddziałami piechoty, pojedynczymi czołgami i wozami opancerzonymi, artylerią, a także samolotami...

JUŻ W SPRZEDAŻY GRA CULTURES 2 za 29,99!

eXtra Gra w Internecie
www.extragra.com
Najświeższe informacje o projekcie eXtra Gra. ZAJRZYJ!

Koniecznie zajrzyj
www.cdprojekt.info
Informacje prosto ze źródła



Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze

Płyta CD z grą CULTURES 2 po polsku

Instrukcja odsłaniająca tajniki gry

Bonus CD z dodatkami do gry CULTURES 2

PL

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY!

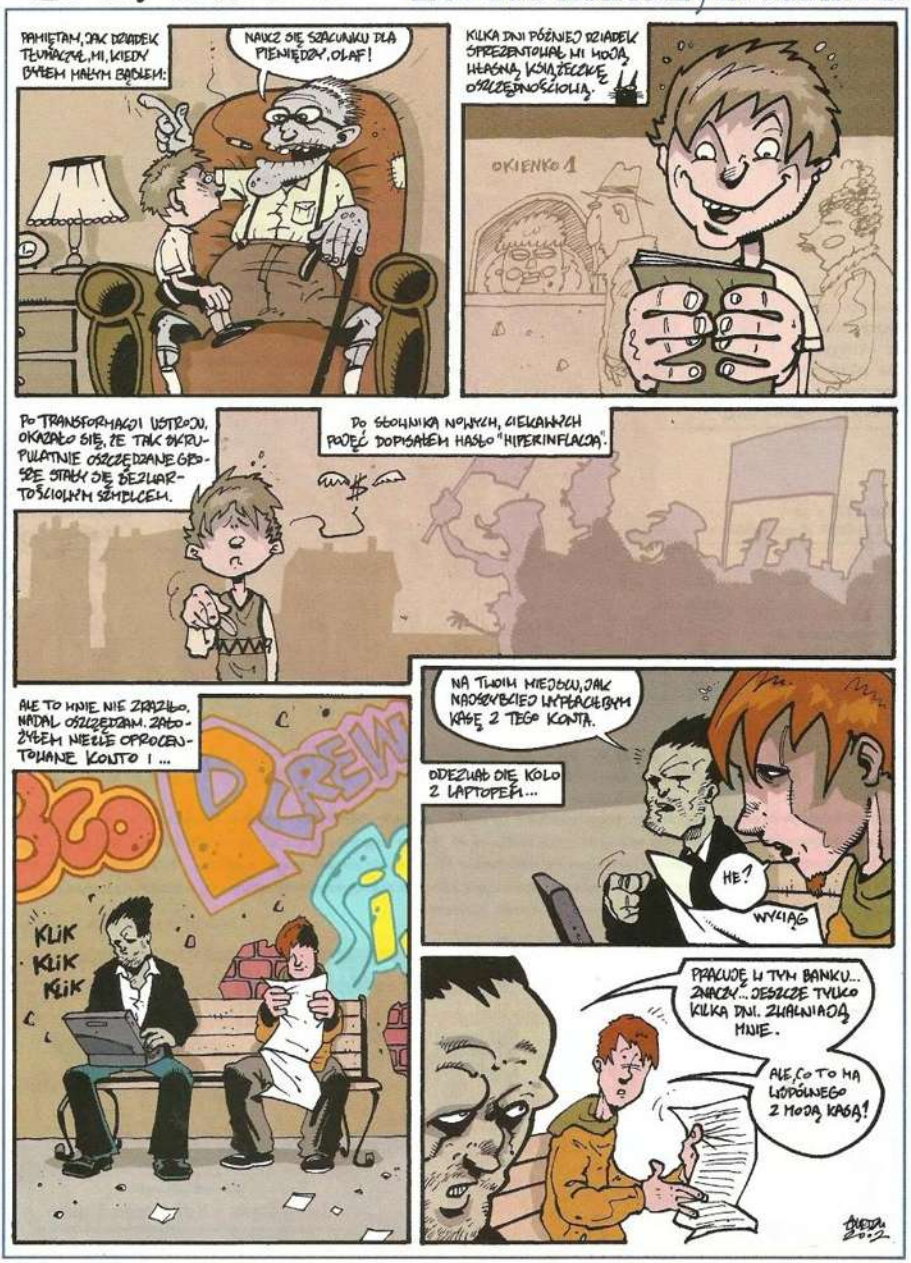
Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29,99 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare czy słabe. W grze Cultures 2: Wrota Asgardu gracz staje się bogiem, który kontroluje życie i rozwój wesołego plemienia Wikingów na ich drodze ku ocaleniu świata przed zagładą... Wspaniała i śmieszna grafika oraz ciekawe i trudne misje zapowiadają doskonałą zabawę! Kup egzemplarz eXtra Gry w niewiarygodnie niskiej cenie 29,99 zł – nie zawiedziesz się! Taniej niż część pierwsza!

Szukaj w punktach z prasą.

JUŻ 18 WRZEŚNIA W SPRZEDAŻY EXTRA GRA WIELKIE HITY Z DOSKONAŁĄ GRĄ PRZYGODOWĄ LARRY 7 MIŁOŚĆ NA FALI!

JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIĆ TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19 LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM

OLAF_22 Lot nad kukułczym bankiem



ŚLEDZIU PRZEDSTAWIA

MAFIA

THE CITY OF LOST HEAVEN

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH POLECA

Taksówkarza kurs na zbrodnię

Niewiele sobie przypominam gier, na które oczekiwałbym z takim zniecierpliwieniem, jak na **Mafię**. Gra w wydaniu czeskich programistów z **Illusion Softworks** (ich imię rozsławiła dotychczas gra ***Hidden & Dangerous***) przykuła moją uwagę gdzieś tak około rok temu, kiedy po raz pierwszy ujrzałem trailera. Już wtedy widać było, że tylko jakaś niewyobrażalna katastrofa mogłaby odebrać temu tytułowi miano produktu wyśmienitego i oryginalnego zarazem. A jak wiadomo, katastrofy zdarzają się prawie tak samo rzadko, jak cuda.

baRTeS

Pamiętnik Tommy'ego
WYCINEK NUMER 1

„Dzień jak dzień, ponury dzień jak co dzień, tylko fajka zapomnienie da..." – w retrospekcji mogę śmiało rzec, że moje melancholijne mruczando, kiedy tak stałem na parkingu obok mojej taksówki, było zupełnie nie na miejscu. To nie był zwykły dzień, zwykły wieczór – dzisiaj przeżyłem coś tak niesłychanego, że nie wiem jakich słów użyć, by opisać na chłodno swoje wrażenia. Dymek się sączy, ja rozmyślam o życiu, aż tu nagle za rogiem słyszę przeraźliwy pisk opon, huk rozbijanego samochodu i w świetle latarni wyłania się kilku gangsterów z gnatami w dłoniach. Prawie bez słowa wsiedli do mojej taryfy i rozkazali mi czym prędzej się stamtąd zrywać. Tak też i zrobiłem, bo nie mam zwyczaju dyskutować z lufą przy skroni, a po drugie w lusterku wstecznym zauważyłem drugi wóz wariacko napierający w naszą stronę. Ech, nieskromnie powiem, że mieszanka adrenaliny i doświadczenia pozwoliła mi szybko zgubić goniących nas łotrzyków – przyblokowanie przy krawężniku, zwinna ucieczka na ręcznym w boczną uliczkę i już zostaliśmy sami na opustoszałej ulicy. Wie-

działem, gdzie teraz to szemrane towarzycho będzie chciało zajechać, więc zanim bandzior siedzący po mojej prawicy wydał polecenie, ja już mknąłem w stronę baru Salieri. Nie zadawałem zbędnych pytań, nie drgnąłem też nawet i wtedy, gdy jeden z nich podszedł do mnie później trzymając rękę za pazuchą. Myślałem, że już po mnie, a tymczasem on podał mi grubą kopertę – nie zarobiłem tyle w Lost Heaven przez ostatni miesiąc jeżdżenia na taryfie. To dobry znak!"

Z zapisków Tommy'ego wyraźnie widać pierwszą, rzucającą się w oczy cechę **Mafii**: nie ma tu czasu na łagodne wejście w świat gry. Do **Mafia: The City of Lost Heaven** dołączono co prawda tutorial, ale wszak wytrawny gracz zapewne rozpocznie zabawę od razu od części głównej, tym bardziej, że w kwestii klawiszy kontrolnych nie ma tu żadnej rewolucji. Zarówno miłośnicy strzelanek, jak i wyścigów szybko przyswoją sobie podstawy zasad sterowania. Wracając jednak do akcji gry, już pierwsza misja wymaga wprawnej jazdy i szybkiego myślenia oraz orientacji w terenie. Nie ma stopniowego wprowadzania w rytm – **Mafia** rozpoczyna się wartką akcją i niezmiennie w takiej wenie kontynuuje swą opowieść o gangsterskiej karierze Tommy'ego. Kampania opowiadająca fascynującą drogę od roli skromnego taksówkarza, po eleganckiego, zaufanego członka mafii zawiera około dwudziestu misji. Pierwsze z nich nie zapowiadają jeszcze gwałtownych zmian w życiorysie naszego przystojnego bohatera o chropowatym głosie (to zapewne efekt palenia niedrogich papierosów). Na wstępnym etapie gry przyjdzie Ci wykonać kilka misji typowych dla taksówkarza. Pozwalają one na zapoznanie się z topografią „Zaginionego Raju". Tymczasem ponownie oddajmy głos głównemu bohaterowi.

Pamiętnik Tommy'ego
WYCINEK NUMER 2

„W tak słoneczne dni, jak dzisiaj, uwielbiam swoją robotę i nie zamieniłbym jej na żadną inną. Taksówka idealnie wypucowana, papierosek w kąciku ust i sporo kursów (ergo: spory zarobek) wynagrodziły mi nadmiar wrażeń z wczorajszego wieczoru, choć skłamałbym, gdybym powiedział, że codzienna rutyna nie może dostarczyć mocniejszych doznań. Dziś, spośród wszystkich kursów, trafiło mi się na przykład czworo klientów, którym spieszyło się tak niewyobrażalnie, iż pewnie nikt poza mną nie wyrobiłby się na czas. A więc gaz do dechy, wyprzedzanie „na trzeciego", parę wymuszeń pierwszeństwa, jazda na czerwonym świetle gdy w pobliżu nie widać glin... Jednym zdaniem: mój chleb powszedni. Nie rozumiem tylko tych pasażerów-wybredniaków. Przykładowo taka dystyngowana paniusia (z wyglądu nawet całkiem całkiem...) piszczy, że spóźni się do teatru, a potem na trzypasmówce każe mi zwolnić, bo jej zdaniem jadę za szybko! No to wreszcie spieszymy się, czy nie? Nigdy nie zrozumiem kobiet. Albo inny koleś, który wysiadł tuż przed skończeniem kursu i nie zapłacił. No dobra, potrąciłem jakiegoś przechodnia, ale po pierwsze zrobiłem to bardzo leciutko (ledwie go drasnąłem), a po drugie pasażer w ostatniej chwili powiedział, że mam się zatrzymać na chodniku, przez co lekko moim kochanym gracikiem zarzuciło. Pal go licho – niech mu te pięć baksów w gardle kiedyś stanie! Żeby się odstresować, pojeździłem sobie po naszym pięknym mieście tuż przed zachodem Słońca i od razu lżej mi się na duszy zrobiło."

Misje „taksówkarskie" pozwalają nam ocenić wykonanie dwóch bardzo istotnych elementów gry, a mianowicie fizyki jazdy samochodem oraz architektury miasta Lost Heaven. Jeśli chodzi o fizykę, to muszę się tutaj odnieść do zeszłorocznej gry

NARODZINY COSA NOSTRA

Mafia powstała w czasach Średniowiecza, a jej celem była obrona danego terytorium pod nieobecność władcy. Na początku XIX wieku były to już struktury przestępcze, rządzące na Sycylii. Wkrótce mafia stała się tak potężna, że zdobywała władzę polityczną. Co ciekawe, faszysta Benito Mussolini próbował w trakcie swych rządów zdusić mafię, stąd między innymi masowa emigracja „rodzin" w latach trzydziestych do USA. Po drugiej wojnie światowej Cosa Nostra odzyskała swe wpływy – rząd Włoch na nowo wypowiedział jej wojnę w latach 70-tych i 80-tych, kiedy to głośno było o morderstwach prokuratorów i sędziów. Mafia nadal największe wpływy utrzymuje w biedniejszej, południowej części Włoch.

FILMOGRAFIA GANGSTERA

Sprawy związane z mafią to wdzięczny materiał dla reżysera filmowego. Nic więc dziwnego, że o Cosa Nostra powstało wiele interesujących obrazów kinowych.

„Godfather"
(Ojciec Chrzestny) – trylogia

To dzieło życia Francisa Forda Coppoli. Trylogia „Godfather" to cykl filmów, które wielu odbiorcom pozostawiły niemożliwe do zatarcia wrażenie, iż tak właśnie MUSI wyglądać życie gangstera. Idąc dalej w tym kierunku, można chyba zaryzykować stwierdzenie, że postaci odgrywane przez Ala Pacino i Marlona Brando (Michael Corleone i jego ojciec) stały się archetypami mafiosa, pozostając na zawsze w naszej zbiorowej podświadomości. Trylogia posiada epicką fabułę, wiernie oddaje klimat porachunków mafijnych, z ich bezwzględnością i brutalnością.

„GoodFellas"
(Chłopcy z ferajny)

Genialny film, nakręcony przez Martina Scorcese, opowiada przerażającą, acz fascynującą historię kariery gangsterskiej niejakiego Henry'ego Hilla (w tej roli Ray Liotta) od nieśmiałych początków w wykonaniu nastolatka z ulic Nowego Jorku, poprzez dojście do władzy, uzależnienie od narkotyków, aż po rolę świadka koronnego. Film ten posiada zarówno doskonałą oprawę dźwiękową, jak i rewelacyjne role drugoplanowe – Joe Pesci w niesamowity, hipnotyzujący sposób odegrał postać psychopatycznego Tommy'ego DeVito.

„Casino"
(Kasyno)

Znów mamy do czynienia z Martinem Scorcese, jego ulubioną ekipą (Pesci, De Niro) i ulubionym tematem: wejście na szczyt, a następnie upadek gangstera. Tym razem odtwórcą głównej roli jest Robert de Niro – postać, którą odtwarza, czyli Sam „Ace" Rothstein, oparta jest na losach prawdziwego gangstera. Film ten opowiada, w jaki sposób mafia najpierw zdobyła, po czym utraciła kontrolę nad kasynami w Las Vegas. Wśród obsady aktorskiej wyróżnia się Sharon Stone w roli Ginger, pięknej żony Sama.

„The Untouchables"
(Nietykalni)

Jeden ze starszych filmów w tym zestawie (rok 1987), w reżyserii kolejnej sławy gangsterskiego filmu – Briana de Palmy. „Nietykalni", dzięki pięknym zdjęciom i zgrabnemu aktorstwu, zdołał oddać klimat Chicago z czasów prohibicji. Do tego wszystkiego dorzuć jeszcze muzykę Ennio Morricone, a otrzymasz pełnię obrazu. Film opowiada o słynnym pojedynku między agentem federalnym Eliotem Nessem (Kevin Costner), a Alem Capone (Robert De Niro).

„Analyze This"
(Depresja gangstera)

To z kolei najnowsze z dzieł w mojej „kolekcji hitów". Nie jest to może dzieło najwyższych lotów, ale para Billy Crystal oraz Robert De Niro radzi sobie nadzwyczaj dobrze w roli lekarz/pacjent. Oddając Bogu co boskie, stwierdzić jednak wypada, że w tym tandemie De Niro gra pierwsze skrzypce. Wybrałem ten film także i dlatego, że scena, w której lekarz uderza swoim autem w tył gangsterskiego samochodu, przywodzi mi na myśl podobną scenę z gry **Mafia: The City of Lost Heaven**.

„Carlito's Way"
(Życie Carlita)

Brian de Palma prezentuje pełnię swoich reżyserskich umiejętności w tym filmie i (UWAGA!) nie ma tu Roberta De Niro... Jest za to, powalający na kolana w swej roli, Al Pacino. Gra on tutaj Portorykańczyka Carlito, który po wyjściu z „paki" próbuje rozpocząć normalne życie. Jednak stare upiory nie pozwalają mu się uwolnić od przeszłości, a szczególnie od znajomego prawnika (w tej roli przekonywujący Sean Penn), który wplątuje Carlita w lewy interes. Film ten powinien obejrzeć każdy, kto posiada przesadną wiarę w skuteczność resocjalizacji.

zatytułowanej *Rally Trophy*, gdzie, podobnie jak w Mafii, jeździ się starszymi samochodami. W przypadku obu gier (a szczególnie Mafii, gdzie cofasz się przecież aż do lat trzydziestych ubiegłego stulecia) musisz wziąć poprawkę na to, że wozy te nie będą pędzić z prędkością Porsche Carrera, co nie oznacza bynajmniej, że źle się nimi jeździ. Przeciwnie, staruszkowie motoryzacyjni to bardzo wdzięczne pojazdy, do których szybko można się przyzwyczaić i docenić uroki oraz klimat ich prowadzenia. W grze znajdziesz około sześćdziesiąt wiernie oddanych modeli pojazdów z lat 20-tych i 30-tych dwudziestego wieku. Jeśli będziesz mieć kłopoty z opanowaniem techniki jazdy tymi autami, to możesz włączyć tryb „Free Ride", w którym nie poganiany czasem, ani nie związany żadnymi istotnymi zadaniami, możesz swobodnie pojeździć ulicami miasta.

Warto jeszcze wspomnieć o tym, jak wygląda kwestia poruszania się po Lost Heaven w warunkach normalnego ruchu ulicznego. Obowiązują tutaj przepisy ruchu drogowego charakterystyczne dla epoki i położenia geograficznego. Po pierwsze, już przy przekroczeniu 40 mph uznany zostaniesz za pirata drogowego i jeśli zauważy Cię jakiś policjant, to możesz spodziewać się reperkusji w postaci mandatu. Po drugie, uważaj na sygnalizację świetlną, a wreszcie zauważ, że skoro jesteś w Ameryce, to praktycznie każde skrzyżowanie (o ile nie ma na nim włączonych świateł) posiada znak „ustąp pierwszeństwa" – tak to już z ruchem drogowym w USA jest. Oczywiście możesz wybrać styl jazdy na Jamesa Deana i na pełnym gazie przejeżdżać przez skrzyżowania, nie zwracając uwagi na inne pojazdy, ale jeśli pamiętasz, jak takie postępowanie skończyło się w przypadku legendarnego aktora, to chyba raczej zdecydujesz się rozglądać na boki przy wjeździe z ulicy podporządkowanej. Postaraj się nadto zwracać baczną uwagę na przechodniów, którzy potrafią zachować się bardzo nieodpowiedzialnie i wleźć prosto pod koła pędzącego auta. Co interesujące, jeśli zdarzy Ci się pojechać pod prąd, albo wymusisz pierwszeństwo, to inni użytkownicy drogi zachowają się jak prawdziwi kierowcy, dając Ci sygnał długimi światłami byś zjechał, zawrócił, albo na wszelki wypadek sami wyhamowują by uniknąć kolizji.

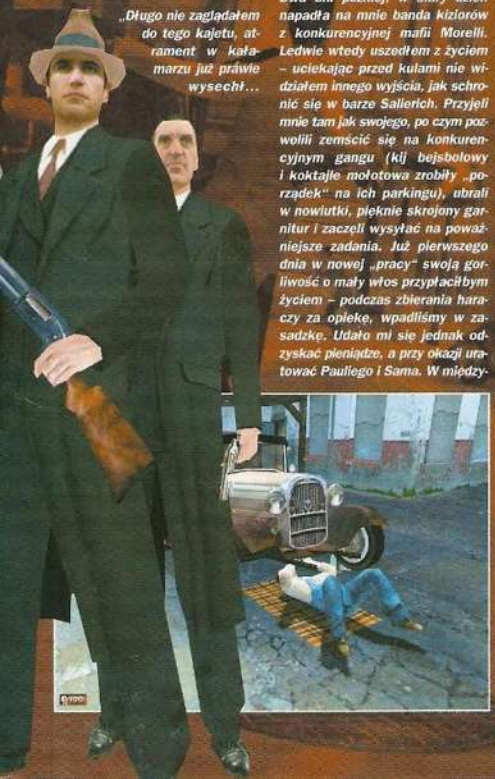
Przejdźmy jednak do kwestii wyglądu miasta. Lost Heaven to, jak na warunki gry komputerowej, miasto tyleż samo urokliwe, co i rozległe. Jeśli chodzi o tę drugą kwestię, to nie licząc wiejskich dróg otaczających miasto, samo Lost Heaven zajmuje przestrzeń (realną) ponad dwudziestu kilometrów kwadratowych. Znajdziesz tu dzielnicę włoską, chińską, śródmieście, a nawet małą wyspę. Ponieważ przez środek miasta płynie rzeka, to poszczególne miejsca połączone są ze sobą przez most albo podziemny tunel. Ulice i dzielnice oddano w zgodzie z realiami historycznymi i z wielką dbałością o detale. Jeszcze lepiej grafika wygląda we wnętrzach

budynków – kiedy pierwszy raz pojawisz się w gabinecie szefa, to na pewno będziesz pod wrażeniem gustowności wyposażenia. Właściwie każde pomieszczenie, od szykownej willi, po „wesoły" hotel, czy dostojny kościół zachwycają urodą swoich wnętrz.

Pamiętnik Tommy'ego
WYCINEK NUMER 3

„Długo nie zaglądałem do tego kajetu, atrament w kałamarzu już prawie wysechł...

W moim życiu zaszło tyle zmian, że nie wydaje mi się, abym kiedykolwiek zdołał powrócić do dawnego, „normalnego" życia. Przyznam szczerze, że chyba nawet nie bardzo bym chciał. A wszystko zaczęło się od tej dziwnej nocnej przejażdżki, kiedy to pomogłem ludziom z rodziny Salieri. Jakiż ja byłem naiwny myśląc, że na tym cała sprawa się zakończy. Dwa dni później, w biały dzień napadła na mnie banda kiziorów z konkurencyjnej mafii Morelli. Ledwie wtedy uszedłem z życiem – uciekając przed kulami nie widziałem innego wyjścia, jak schronić się w barze Salierich. Przyjęli mnie tam jak swojego, po czym pozwolili zemścić się na konkurencyjnym gangu (kij bejsbolowy i koktajle mołotowa zrobiły „porządek" na ich parkingu), ubrali w nowiutki, pięknie skrojony garnitur i zaczęli wysyłać na poważniejsze zadania. Już pierwszego dnia w nowej „pracy" swoją gorliwość o mały włos przypłaciłbym życiem – podczas zbierania haraczy za opiekę, wpadliśmy w zasadzkę. Udało mi się jednak odzyskać pieniądze, a przy okazji uratować Pauliego i Sama. W międzyczasie wygrałem wyścigi samochodowe (nie śniło mi się dawniej, że kiedykolwiek przejadę się taką bryczką!) i poznałem fantastyczną dziewczynę o imieniu Sarah. Jej ojciec, Luigi, poprosił mnie kiedyś, żebym ją odprowadził do domu, co też posłusznie uczyniłem, ratując ją przy okazji przed awansami jakichś obwiesiów. Mhm, trzeba dziewczynie przyznać, ze odwdzięczyła się za to czymś więcej, niż tylko szklaneczką whiskey. Zaczyna mi się to wszystko coraz bardziej podobać..."



Tommy oddał w swej wypowiedzi istotę gry w **Mafię**. Kilka pierwszych zadań odsłania przed graczem tę bardziej romantyczną, wyidealizowaną część życia gangsterskiego: piękne kobiety, duży szmal, możliwość pomszczenia własnych krzywd i hektolitry adrenaliny we krwi. Już jednak nawet na tym etapie widać, jak bardzo brutalne potrafi być życie mafiosy – **Mafia: The City of Lost Heaven** nie stara się w tej materii nic wygładzać, ani upiększać. W ruch idą pałki bejsbolowe, później broń palna, ekran częstokroć spływa krwią, a z głośni-

Z DUCHEM CZASU

Kiedy zupełnie przypadkowo trafiłem na stronę http://www.americanmafia.com, długo nie mogłem uwierzyć własnym oczom. Oto bowiem na moim monitorze wyświetliła się... oryginalna, oficjalna (sic!) strona internetowa amerykańskiej mafii. Znajdziesz tutaj same rarytasy: od prezentacji wszystkich większych (jest ich 26) rodzin mafijnych w Ameryce, poprzez wycinki prasowe dotyczące mafii, zeznania Joe Pistone przed Senatem USA, sugerowaną biblioteczkę, a nawet „album rodzinny" przedstawiający słynnych gangsterów amerykańskich i ciekawsze wydarzenia z historii mafii. Gorąco polecam.

WŚCIEKŁE PSY

Don Salieri już na starcie Twojej gangsterskiej kariery wyjaśni Ci kilka istotnych kwestii. Jedną z nich jest układ z policją. Cóż, dzięki pewnym układom, między Rodziną a gliniarzami funkcjonuje coś na kształt „paktu o nieagresji" – po prostu obie strony starają się sobie nie wchodzić w drogę. Jeśli jednak zbytnio się rozhuśtasz, to bądź pewien, że otrzymasz jedną z następujących kar:

1. U góry ekranu pojawia się świstek papieru – właśnie dostałeś mandat za prędkość albo przejechanie na czerwonym świetle. Jeśli był to zwykły stójkowy, to masz szansę zbiec, zanim wezwie posiłki.

2. U góry ekranu pojawiły się kajdanki – sytuacja staje się poważna. Być może policjant zauważył, jak kradłeś komuś samochód, albo spuszczałeś manto niewinnemu przechodniowi. Uciekaj, póki możesz, bo jeśli „psy" Cię dorwą, to pozostanie Ci jedynie położyć się grzecznie na ziemi z rękami na karku – jesteś aresztowany, „mission failed!".

3. U góry ekranu pojawił się napis „Wanted!" – zwariowałeś, czy co? Kto o zdrowych zmysłach morduje w biały dzień innych ludzi i atakuje z bronią w ręku policjantów? Nie masz praktycznie żadnych szans na wykaraskanie się z sytuacji. „Niebiescy" będą strzelać bez ostrzeżenia, a najprędzej po prostu rozjadą Cię służbowym wozem. Już jest po Tobie!

MAPA

Mówią, że jesteś doskonałym kierowcą i taksówkarzem, ale to jednak dobrze, że mapa miasta jest zawsze pod ręką. W trakcie misji pokazuje ona punkt, w jakim się aktualnie znajdujesz i cel podróży – bez tych wskazówek zgubiłbyś się w wielkim mieście. Na pewno ucieszy Cię wiadomość, że można jej używać w czasie rzeczywistym – prowadząc równocześnie samochód. Przy odrobinie wprawy, czynności te spokojnie da się wykonywać jednocześnie. Pewnie zachowanie takie nie spodobałoby się gliniarzom, ale w końcu kto by tam się przejmował takimi drobnostkami; najważniejsze, że na czas trafisz na miejsce. **Play It** planuje osobny wydruk mapy Lost Heaven i dołączenie jej do pudełka z grą.

ków co i rusz słychać siarczyste przekleństwa. Przemoc i seks są tu na porządku dziennym. Innymi słowy, zdecydowanie nie jest to gra dla małych dzieci oraz graczy o słabych nerwach. Jeśli chodzi o dostępne pukawki, to także i tutaj twórcy postawili na realizm. Po pierwsze, zarówno colty, jak i inne typy broni krótkiej, obrzyny, czy nawet osławiony Thompson (ulubiony automat gangsterów z tamtych lat), to wierne kopie prawdziwych broni. Mało tego, realizm oznacza, że nie ma tu miejsca na nieprzebrane zapasy amunicji, czy przeładowanie colta w sekundę. W trakcie pojedynków najlepiej jest atakować, gdy przeciwnik przeładowuje broń, a do tego dobrym pomysłem jest w miarę szybkie jego wyeliminowanie, póki jeszcze ma on przy sobie sporo amunicji – przyda się na później. Uczucie realizmu jest nadto wzmocnione przez to, że AI przeciwników ustawiono na bardzo wysokim poziomie.

Pamiętnik Tommy'ego
WYCINEK NUMER 4

„Ile to już miesięcy minęło, od kiedy oficjalnie stałem się członkiem rodziny Salieri – sam nie pamiętam. Zdecydowanie robi się tutaj gęsto, wojna między rodzinami rozpętała się na dobre, gliniarze zaczynają wykazywać coraz większą nerwowość. Mnie pomału też zaczynają puszczać nerwy: pewnego razu, gdy jechaliśmy z Pauliem na akcję, zagapiłem się nieco i przejechałem po krawężniku. Jakiś pieniacz przechodzący przez jezdnię zwyzywał mnie od „maniaków" itp – nie mogłem mu tego odpuścić. Facet dostał zdrowo po gębie, ale za to przyuważył nas jakiś mundurowy. Z wielkim trudem udało nam się wtedy ulotnić. Jakby tego było mało, dostałem zlecenia, które wymagały ode mnie trudnych wyborów moralnych: wykończyć prostytutkę-informatora, która okazała się być przyjaciółką Sary, czy nie? Pozwolić uciec Frankowi (naszemu księgowemu), który padł ofiarą szantażu i okazał się zdrajcą?

No i na zakończenie jeszcze ta sprawa z wyeliminowaniem burmistrza. Nie wiem, czy zdołam się z tego jakoś wywinąć, na mieście zbyt dobrze mnie już znają. Mam dość tego cholernego, wiecznego stresu (ostatnio ludzie Morelliego zaatakowali nas w naszej własnej restauracji – dawniej było to nie do pomyślenia), ciągłych strzelanin i strachu przed każdym zapukaniem do drzwi. Kto to będzie tym razem: Morelli, czy policja? Naprawdę mam już dość, ostatnio już nawet muzyka nie jest w stanie mnie uspokoić."

Faktycznie, w miarę postępu rozgrywki poziom trudności ciągle się podnosi, zadania stają się coraz trudniejsze, zarówno od strony technicznej, jak i etycznej. Najgorsze jest niestety to, że stan gry zapisuje się tylko między poszczególnymi partiami misji, co czasem spowoduje, że długie godziny spędzisz nad jedną misją, rozgrywając ją ciągle od nowa. Z rze-

KOD HONOROWY

Na Sycylii dawno temu narodził się nieoficjalny kod honorowy, nazywany „Omerta" („honor"), który prywatne sprawy nakazywał rozwiązywać poza strukturami rządowymi. Głównym narzędziem „Omerty" jest „vendetta" – czyli zemsta. W wielkim skrócie, zasady „Omerty" są następujące:

- ktokolwiek nie potrafi rozwiązać swojego problemu bez pomocy rządu, jest albo głupcem albo tchórzem
- ktokolwiek nie potrafi rozwiązać swoich kłopotów bez udziału policji jest jednym i drugim
- tchórzostwem jest wydać swego oprawcę w ręce sądu, tak samo jak tchórzostwem jest nie odpowiedzieć przemocą na przemoc
- zraniony człowiek nie wyjawi nazwiska swego oprawcy – jest to postępowanie godne pogardy. Jeśli osoba napadnięta przeżyje, ma obowiązek pomścić swą krzywdę osobiście. Ofiara powinna rzec do napastnika: „Jeśli przeżyję, zabiję cię! Jeśli umrę, jest ci przeklęta czone!"

czy, o których dotąd nie wspomniałem, warto nadmienić, że **Mafia: The City of Lost Heaven** posiada genialną ścieżkę dźwiękową w klimacie lat trzydziestych (głównie swing oraz jazz), natomiast nie dorobiła się jeszcze opcji wieloosobowej. Tutaj jednakże autorzy po cichu dają do zrozumienia, że być może pojawi się ona kiedyś w patchu.

Reasumując, ta zręcznościowa gra TPP z elementem wyścigowym to chyba najlepszy tytuł gangsterski w historii gier komputerowych. Oryginalny pomysł, wiarygodna fabuła, wartka akcja i realizm czynią z niej dzieło wyjątkowe, acz wymagające miejscami od gracza sporych umiejętności, dużo inwencji i uporu w dążeniu do celu. Ta ostatnia cecha nie powinna dziwić, jeśli się pamięta, że ta sama firma wydała trzy lata temu ***Hidden and Dangerous***. Jeśli zatem masz wystarczająco silne nerwy, zdecydowanie spróbuj swych sił w bezwzględnym świecie rządzącym się według praw kodu „Omerta". Gra ukaże się w wersji polskojezycznej. ❐

RODZINA Z WROGIEM W TLE

Witamy w Twojej nowej rodzinie. Powinieneś dobrze poznać jej członków i nauczyć się z nimi postępować, a także zapoznać się z Twoim nowym wrogiem, którego musisz nienawidzić z całego serca. Capisce?

DON SALIERI
Niech Cię nie zwiedzie dobrotliwa twarz tego misiowatego jegomościa. To Twój Don, któremu winieneś szacunek i bezwzględne posłuszeństwo. Don ma zawsze rację, a Ty zawsze bądź gotów spełnić jego polecenia, choćby Ci się wydawały niemożliwe do wypełnienia.

FRANK
Prawa ręka Dona. To „jajogłowy" – ekonomista dbający o prawne strony interesu. Wygląda jak pomocnik Schindlera z „Listy Schindlera", ale nie jest tak łagodny jak tamten człowiek. Bez mrugnięcia okiem wyda rozkaz zabójstwa, nawet jeśli sprawa dotyczyć będzie kobiety. Uważaj na niego, ciężko jest go przejrzeć!

PAULIE
Nieodparcie kojarzy się z Joe Pescim z „Chłopców z ferajny". Mówi podobnie, zachowuje się podobnie – czyli jest bezwzględny, porywczy i brutalny. Za to nieoceniony w każdej akcji wymagającej sprawnego użycia broni wszelakiego typu: od pałki bejsbolowej po automat.

SAM
Małomówny, skryty, o potężnej posturze – typowy gość do rozwiązań siłowych. Niełatwo jest się z nim zaprzyjaźnić, ale do walki rwie się w pierwszej kolejności. Szkoda tylko, że potem trzeba go ratować z opresji.

VINCENZO
Człowiek stroniący od żyletek, trudno go nazwać pięknisiem. Mimo to, jest poważany wśród członków rodziny, a to dlatego, że zawsze ma w swoim magazynie ciekawe pukawki i mocne kije bejsbolowe. Wizyta u niego na piętrze to nieodzowny element większości misji.

RALPH
Zdrobniale „Ralphie" – mechanik i złota rączka. Poza tym to odrobinę przygłupi jąkała. Podrasowuje bryczki i uczy Cię fachu włamywacza do samochodów.

DON MORELLI
Bezwzględny łotr, szef rywalizującego gangu. Dysponuje potężnymi zasobami pieniężnymi i koneksjami wśród prominentów Lost Heaven. O jego brutalności krążą po mieście legendy – kiedyś ponoć zamordował gołymi rękoma jakiegoś gościa tylko dlatego, że ten przytarł jego auto.

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ historyczna dokładność
+ realizm pojedynków zbrojnych
+ 60 samochodów – dobra fizyka jazdy
+ wartka akcja
+ doskonała, wciągająca, retrospektywna fabuła
+ rewelacyjna ścieżka dźwiękowa

WADY:
– brak opcji wieloosobowej
– za mało miejsc na zapis stanu gry

Cena: 99 zł | **Wersja polska** | **Demo:** —

Wymagania minimalne:
Pentium 3 500 MHz, 128 MB RAM, CD-ROM x8, karta 3D 16 MB RAM

Wymagania zalecane:
Pentium 3 800 MHz, 256 MB RAM, karta 32MB RAM

producent: *Illusion Softworks* **wydawca:** *GoD*
polski dystrybutor: *Play It*
http://www.mafia-game.com

ZRĘCZNOŚCIOWA

9

REWELACJA

CULTURES 2
BRAMY ASGARDU

Odgrzewanie starych pomysłów

Zaledwie kilka tygodni temu miałem okazję zetknąć się z pierwszą częścią przygód sympatycznych Wikingów, a już jest dostępna ich kontynuacja. Do Cultures 2: Bramy Asgardu podszedłem niezbyt entuzjastycznie i... zostałem dość mile zaskoczony. Gra co prawda nie jest rewelacyjna, jednak jest na tyle atrakcyjna, aby poświęcić jej kilka dni uwagi.

Mariusz Puzynowicz

Cultures 2 to strategia czasu rzeczywistego, która czerpie pełnymi garściami z takich gier jak ***The Settlers*** czy ***Alied Nations***. Nie jest to żadna poważna wada, aczkolwiek można było wymyślić wreszcie coś nowego i oryginalnego. Miałem wrażenie, że autorzy bali się zbytnio eksperymentować i postanowili mocno trzymać się utartych schematów. W ten sposób na pewno nie stworzy się hitu, lecz ma się niemal pewność, że gra nie okaże się też wielką klapą.

Misje z reguły polegają na stopniowym rozbudowywaniu osady, a następnie stworzeniu odpowiednio licznej armii i zalaniu nią wroga. Niekiedy w trakcie misji pojawiają się zadania dodatkowe polegające np. na eskortowaniu księżniczki do świątyni. Można także natknąć się na różne skrzynie, które zawierają chociażby eliksiry przywracające zdrowie. Dodaje to grze kolorytu i należy zapisać ten element autorom na plus.

W **Cultures 2** można spotkać pewne drobiazgi mające imitować rzeczywistość. Otóż chociażby gdy wyposażysz ludzi w buty, lub wybudujesz im drogi – poruszają się oni szybciej. Jeżeli chodzi o budynki, to doliczyłem się ich około 40 i są one niemalże identyczne z tymi z gier ***The Settlers*** czy ***Alied Nations***. Podobnie rzecz ma się z zawodami, wprowadzono tu jednak pewne dziwaczne novum. Otóż, aby pracować w atrakcyjniejszym zawodzie, dany Wiking musi po drodze zaliczyć praktyki w kilku mniej ciekawych miejscach. Nijak ma się to do rzeczywistości i tylko niepotrzebnie utrudnia rozgrywkę. Co prawda można od pewnego poziomu edukować ludzi w szkołach, ale i tak by mieć nauczyciela musisz się sporo napracować. Ważne jest to, aby dbać o potrzeby swoich mieszkańców. Należy zapewnić im jedzenie, wypoczynek, trzeba kazać im się modlić co jakiś czas. Dobrze też by było, gdybyś wyposażył domostwa osadników w towary luksusowe, takie jak np. talerze. Jeżeli nie będziesz zaspokajał potrzeb ludności, odbije się to na ich wydajności w pracy.

Jednak nie samą gospodarką gracz żyje i lubi sobie także od czasu do czasu mieczykiem pomachać. Jak to w grach „settlersowatych" bywa, nie ma tu miejsca na wyszukane metody. Najlepszą taktyką jest brak taktyki. Może trochę przesadziłem, ale w praktyce wszystko sprowadza się to do stworzenia jak największej armii i zmiażdżenia wroga poprzez przewagę liczebną. Graczom przedkładających realizm walki nad gospodarkę, z pewnością nie przypadnie to do gustu – jednak osoby, które lubią z mozołem budować swoją osadę, a walka jest dla nich tylko dodatkiem, będą w pełni usatysfakcjonowane. Dodatkową rzeczą, która podniosła w moich oczach wartość **Cultures 2: Bramy Asgardu**, jest encyklopedia poświęcona Wikingom, w której można znaleźć wiele ciekawostek dotyczących dawnych mieszkańców Północnej Europy.

Od strony graficznej **Cultures 2** nieodparcie kojarzy się z ***The Settlers***. Takie same małe śmieszne ludziki, ta sama cukierkowa grafika przedstawiona w rzucie izometrycznym. Nawet budowanie obiektów odbywa się w taki sam sposób, czyli najpierw stawiany jest szkielet budynku, a później robotnicy go wykańczają. Podobnych przykładów mógłbym wymienić jeszcze co najmniej kilka, zresztą wystarczy spojrzeć na screeny. Niestety animacja postaci Wikingów nie prezentuje się znakomicie, chociaż mimo wszystko miło jest czasem popatrzeć jak pracują i budują Twoje imperium. Także z udźwiękowieniem gry nie jest najlepiej. O ile same odgłosy mogą się jeszcze podobać, to muzyka jest zaskakująca słaba, monotonna i bardzo szybko się nudzi.

Muszę stwierdzić, że gra **Cultures 2: Bramy Asgardu** ma szansę spodobać się miłośnikom serii ***The Settlers*** i innych wzorowanych na niej produkcji. Program nie wnosi prawie nic nowego do gatunku, opiera się na sprawdzonych schematach – jednak to zupełnie nie przeszkadza, aby się dobrze bawić. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ encyklopedia wiedzy o Wikingach
+ wiele budynków i zawodów
+ dodatkowe zadania w trakcie misji

WADY:
– monotonna muzyka
– wtórność

Cena: 29,90	Wersja polska ✓	Demo: —	STRATEGICZNA	7
Wymagania minimalne: *Pentium 2 400, 128 MB RAM, akcelerator 3D*	**Wymagania zalecane:** *Pentium 3 700, 256 MB RAM*		★★★★ ★★★ ★★★½	WARTO ZAGRAĆ
producent: *Fanatics Development* **wydawca:** *JoWooD* **polski dystrybutor:** *CD Projekt*				
http://www.cultures2.de				

THE SETTLERS
TROJANIE I ELIKSIR MOCY

Sam nie wiem, jak to się stało, że swoją przygodę z Settlersami zakończyłem jeszcze w erze amigowej mojego żywota. Wszak *The Settlers* należą do jednego z ulubionych przeze mnie gatunków gier komputerowych, a pamiętam nadto, że iście wesołe i długie godziny spędziłem przy pierwszych częściach sagi o nieustraszonych osadnikach.

baRTeS

Przyczyn rozejścia się moich i Settlersów dróg upatrywałbym najpewniej w tym, że poza dodawaniem coraz to nowych jednostek, struktur, ras itd., **Blue Byte** nie ośmieliło się dokonać bardziej istotnych zmian w tym wiekopomnym tytule. Tak więc rynek zalewano kolejnymi częściami serii, „złotymi edycjami", reedycjami, „mission-packami" oraz dodatkami (swoją drogą ciekawe, czy istnieją fani, którzy jednym tchem potrafią wymienić wszystkie, najdrobniejsze nawet elementy osadniczej sagi). Ja tymczasem, im więcej o nich słyszałem, tym mniejszą miałem ochotę na jakiekolwiek wspólne bytowanie.

Tak w swym mocnym postanowieniu trwałem aż do pakietu rozszerzającego do czwartej części ***The Settlers***, o podtytule: **Trojanie i Eliksir Mocy**, który po pierwszych kilkudziesięciu minutach gry sparafrazowałem jako eliksir „niemocy". Cóż, nadal są to tylko (lub aż) ci sami „Settlersi". I tak na przykład, w kwestii grafiki właściwie nie dokonano żadnych istotnych modyfikacji, nie wspominając już wcale o jakiejkolwiek próbie przejścia w trzy wymiary. Nadal do czynienia masz z widokiem izometrycznym, dwuwymiarowym, a grafika jest bajkowo kolorowa, swą estetyką przywodząc na myśl kreskówki. Jedyny, godny uwagi, wysiłek autorów, to postaranie się o lepszą jakość tekstur. W **The Settlers 4: Trojanie i Eliksir Mocy** rozmycie obrazu zauważysz tylko przy maksymalnym zbliżeniu kamery, a ponieważ takie przybliżenia są zupełnie niepraktyczne, by nie rzec zbędne, to też zamazanymi teksturami głowy zaprzątać sobie nie będziesz. Nie zmieniło się też nic w kwestii budowy osady – nadal jest proces niesłychanie żmudny. W ***The Settlers***, aby osiągnąć dany cel misji, należy pierwej wykonać mnóstwo drobnych czynności, pobudować wiele chatek i zakładów produkcyjno-przetwórczych, wydobyć masę surowca. Od znajomości, co i kiedy należy zbudować, wyprodukować i rozbudować w praktyce zależy los całej rozgrywki. Dźwięk w omawianej grze (odgłosy wyrębu, wydobycia, produkcji, kucia żelaza, szum wody itd.) nie osuje wrażeń estetycznych gracza, ale bynajmniej do czołówki światowej także nie należy.

W Settlers 4: Trojanie i Eliksir Mocy spotkasz starych znajomych. Osadnicy nadal walczyć będą ze złowrogim czarnoksiężnikiem Morbusem; znane z poprzednich części rasy to Majowie, Rzymianie oraz Wikingowie, a każda z nich otrzymała nową kampanię do rozegrania. I tak na przykład, Majowie poszukują wielkiego skarbu, a Rzymianie postarają się odbić piękną Livię z rąk Trojan. I właśnie ci ostatni, czyli zaawansowani technologicznie Trojanie, to zupełnie nowa, czwarta strona rozgrywki. Im pozostawiono najdłuższą kampanię ze wszystkich, składającą się z 12 misji. Posiadają oni, rzecz oczywista, charakterystyczne dla siebie jednostki – katapultiera oraz balistę (machina oblężnicza miotająca płonącymi strzałami), znają się też na magii. W kwestii zaklęć trzeba nadmienić, że każda z ras nauczyła się w międzyczasie nowych sztuczek magicznych. Poza kampaniami, jest jeszcze ponad dwadzieścia luźnych scenariuszy dla pojedynczego gracza i rozgrywki sieciowej.

Gra ma w ofercie edytor poziomów, dzięki któremu będziesz mógł tworzyć nowe mapy – przy odrobinie wytrwałości uda Ci się skonstruować całkiem zgrabne mapy, dzięki czemu „żywotność" tego dodatku znacznie się wydłuży. W **The Settlers 4: Trojanie i Eliksir Mocy** można się pojedynkować z przyjaciółmi przez LAN oraz internet, jednak mapy przeznaczone do rozgrywki wieloosobowej są identyczne, jak te z opcji dla pojedynczego gracza. Rozgrywka trwa tak samo długo, co szczególnie posiadaczom modemów może niespecjalnie odpowiadać.

Dodatek do czwartej części ***The Settlers*** nie wnosi za wiele nowego, ani do osadniczej serii, ani do gatunku RTS. Mimo to, jak przypuszczam, wielu fanów tej wieloletniej sagi i tak zdecyduje się na zakup pakietu. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ obecność nowej rasy
+ dwadzieścia sześć misji w czterech kampaniach

WADY:
– brak nowych pomysłów
– przeciętna grafika i muzyka

Cena: 49,90 zł	Wersja polska	Demo: —	STRATEGICZNA
Wymagania minimalne: *Pentium 200 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x4,*	**Wymagania zalecane:** *Pentium 2 400 MHz, 128 MB RAM*		6
producent: *Blue Byte* **wydawca:** *Ubi Soft* **polski dystrybutor:** *CD Projekt*			MOŻNA ZOBACZYĆ
http://www.bluebyte.net			

WITAJ SZKOŁO

Pierwszy dzień w szkole, tuż po wakacyjnej przerwie, nigdy nie jest zbyt przyjemny. Z trudem poznajesz kolegów i koleżanki z klasy, nauczyciele są jacyś dziwni i nienaturalnie weseli, lekcje wydają się znacznie dłuższe niż zazwyczaj. Ale to nie wszystko, bowiem nowy rok szkolny przynosi też poważne innowacje. Zatem przygotuj się na zmiany, zmiany... zmiany.

1 Okazuje się, że Ministerstwo dało środki na remont szkoły i wprowadzono kilka istotnych zmian w jej wyglądzie (wszystko oczywiście zgodne z najnowszymi normami Unii Europejskiej).

2 Chociaż dyrekcja zadbała o miły napis na powitanie (w wersji angielskiej – i znów kłania się UE), to już pierwszego dnia zdarzają się ucieczki na wagary. Bez obaw i tak go w końcu złapią...

3 Mimo wszystko znaczna część uczniów dotrwała do końca akademii. Chwała im za to! Kolejne uroczyste rozpoczęcie roku szkolnego już za 12 miesięcy – jest zatem okazja, aby poćwiczyć ustawienie w szeregu.

4 Ochrona szkoły zajmuje się tymczasem odbieraniem uczniom niebezpiecznych przedmiotów. Jak widać już pierwszego dnia odniesiono spore sukcesy w walce ze szkolnymi chuliganami.

5 Podjęto również akcję zwalczania graficiarzy niszczących szkolne mury swoimi bohomazami. W tym celu wynajęto specjalną grupę pościgową – środki na to będą pochodzić z Komitetu Rodzicielskiego.

6 Nikt z pracowników szkoły nie odkrył jak na razie „zaułka nieletnich palaczy". Po ilości petów widać, że już dzisiaj trafiło tu naprawdę wiele osób. Wstyd, naprawdę wstyd. Doniesiemy o tym komu trzeba.

7 Udoskonalono natomiast system kar. Zamiast tradycyjnego „stania w kącie" mamy „przypięcie do zimnego kamienia i wystawienie na publiczny widok". Rodzice zgodnie popierają nową inicjatywę dyrekcji.

8 Co więcej szkolną stołówkę przeniesiono na zewnątrz budynku, a w jej starym pomieszczeniu urządzono pokój nauczycielski. Nie wpłynęło to niestety na poprawę fatalnej obsługi oraz jakości jedzenia.

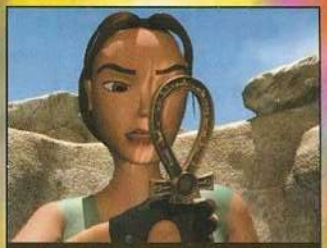
9 Natomiast sympatyczną szatniarkę zastąpiono woźnym, który potrafi przemówić do sumienia uczniów. Teraz już nikt nie zapomni butów na zmianę.

10 Okazuje się też, że dyrektor zatrudnił młodą sekretarkę. Jednak nie zmienia to faktu, że nadal z niego kawał... zimnego i nieprzyjemnego gada.

11 W gronie nauczycieli pojawiło się kilka nowych twarzy. Szczególną uwagę zwraca nauczyciel biologii, wychowania fizycznego oraz facet od języka polskiego.

12 Na szczęście pozostała w pracy pani od plastyki, która uczy niemal do perfekcji sztuki malowania aktów. Zapisy na kółko plastyczne to prawdziwa wojna.

13 Jest też pani pielęgniarka, która zawsze troskliwie zabandażuje stłuczone kolano. Chłopcy już nie mogą się doczekać pierwszych lekcji wuefu.



14 Nie mogło zabraknąć ulubionej nauczycielki historii, która zawsze przynosi na lekcje jakieś ciekawe eksponaty i pamiątki. Sama je zbiera, czy co?

15 Niestety pracownia fizyczno-matematyczna również pozostała bez zmian. Podobnie jak obie wykładające te przedmioty nauczycielki. Oj nie będzie lekko.

16 Na koniec warto przypomnieć pewną prawdę życiową – „Ucz się ucz, bo nauka to potęgi klucz". Wiedzą to nawet simowie. A swoją drogą Małgosiu tak trzymaj!

UWAGA KONKURS!!!

Prezentowane grafiki pochodzą z 16 różnych gier komputerowych. Waszym zadaniem jest tylko zapisanie ich tytułów na kartce pocztowej, przyklejenie kuponu konkursowego i przysłanie odpowiedzi do 30 września 2002 roku na adres redakcji ŚGK. Wśród osób, które udzielą prawidłowych odpowiedzi, rozlosujemy atrakcyjne gry komputerowe.

KUPON KONKURSOWY WIELKI SZUKAJ

DARK PLANET: BATTLE FOR NATROLIS

Kolejna strategia bez fabuły

Budzisz się i włączasz kompa, by zainstalować i odpalić grę. Już po pierwszych sekundach obcowania z Dark Planet doznajesz deja vu. Co jest grane? To miał być dobry RTS, a okazało się, że jest to niezbyt udany klon *Starcrafta* z kilkoma fajerwerkami graficznymi. Pozostaje tylko wyłączyć komputer i położyć się znowu spać. Może jutro będzie mieć premierę jakaś warta uwagi strategia?

Kokosz

W dalekiej przyszłości pseudo ziemscy koloniści dotrą do kolejnej, bogatej w wartościowe minerały planety – Natrolis – i za wszelką cenę zechcą zrujnować kolejne ciało niebieskie we wszechświecie. Bardzo szybko okaże się, że Natrolis jest planetą zamieszkaną przez jaszczuropodobną rasę Sorinów. Jako, że koloniści z natury są zachłanni i dzielić się swoimi zdobyczami nie chcą, dojdzie do wojny. Dewastacja powierzchni Natrolis obudzi prastarą rasę – Dreilów, która rozzłoszczona zakłóceniem jej harmonii, dąży do anihilacji zarówno kolonistów, jak i Sorinów.

Właściwie tylko dzięki instrukcji do gry możemy poskładać te wydarzenia w logiczną całość. Cała linia fabularna jest pełna dziur i uogólnień przez które będziemy się wściekać. Przerywniki filmowe pełnią raczej rolę wyrwanych z kontekstu scen z pustą akcją, zamiast wprowadzać gracza do świata gry i mających w nim właśnie miejsce wydarzeń. Pisane briefingi, do każdej z 20 misji, które mają nam wyjaśniać co się dzieje i dlaczego musimy wykonać właśnie taką misję, również nie spełniają swojej roli. Nie ma żadnego głębszego wyjaśnienia sytuacji geopolitycznej, natomiast kolejne misje są ze sobą bardzo luźno powiązane, a czasami nie ma między nimi żadnego łącznika.

Mechanika **Dark Planet** trzyma się sztampy. Zaczynamy z główną bazą, kilkoma budynkami umożliwiającymi produkcję jednostek, oraz z kilkoma robotnikami. W okolicy mamy trochę surowców. Zaczynamy rozbudowę bazy, odkrywanie technologii, trening jednostek, a następnie ruszamy szukać i zabijać wszystko co się rusza. Misje bardzo mocno trzymają się tego schematu i tylko czasami od niego odbiegają (np. wtedy kiedy musimy infiltrować wrogie bazy). Ten sam problem dotyczy także zależności między jednostkami, technologiami, oraz budynkami dla każdej z ras, gdyż zostały one oparte o ten sam schemat rozwoju. Różnice ograniczają się do innej tekstury, nazwy i funkcji dopasowanej do danej rasy. Kiedy już nauczymy się grać jedną rasą, to pozostałe nie będą kryć przed nami żadnych tajemnic.

Kiepsko jest też z grywalnością. Wszystko dodatkowo komplikuje toporny interfejs, który był chyba jedynym elementem gry, jaki twórcy opracowali samodzielnie od początku do końca. Myszka reaguje z opóźnieniem na nasze działania, ikony już w rozdzielczości 800x600 są za małe i niewyraźne, a poruszanie się po mapie może doprowadzić do ataku furii. Jednostki poruszają się w żółwim tempie, czego nie rozwiązuje nawet przyspieszenie tempa gry, gdyż przechodzi się ze skrajności w skrajność. Jeśli głównym założeniem twórców **Dark Planet** było stworzenie kosmicznie monotonnej gry, to osiągnęli oni sukces.

Komputerowi oponenci potrafią nie reagować na nasze strzały, albo zignorować atakowanych przez nas ich kompanów. Zdarza się też, że przeprowadzający zmasowany atak przeciwnik nakazuje swoim

wojskom zaatakować jeden cel, po którego zniszczeniu nie wydaje kolejnych rozkazów. SI komputera całkowicie wyklucza atak kilkoma jednostkami na jeden obiekt (za wyłączeniem budynków). Często kiedy przeciwnik ma nawet przewagę liczebną bardziej zaawansowanych technologicznie jednostek, to tak przeprowadzi na nas atak, że bez większych trudności jesteśmy w stanie go odeprzeć. Oponenci nie czują się też w obowiązku obrony swoich budynków, kiedy nasze oddziały je rozwalają. Sytuacja zmienia się trochę w późniejszych etapach gry, kiedy wydaje się, że SI nagle uzyskuje dostęp do kilku nowych procedur i taktyk.

Cała gra została stworzona w pełnym, trójwymiarowym środowisku, dzięki czemu mamy dogłębny rzut na pole akcji, przypominający trochę ***Warcrafta 3***. Możemy obracać kamerę co 90 stopni na boki, a także dowolnie manewrować kątem jej nachylenia z pionu do poziomu. Nie zabrakło także zooma, dzięki któremu możemy zbliżać, bądź oddalać kamerę od miejsca walki. Wszystkie obiekty są w pełni trójwymiarowe. Natrafis pokryta jest bujnymi lasami i rozległymi zbiornikami wodnymi, które tętnią życiem (są tam ptaszki, zwierzątka i rybki). Tereny pokryte są nizinami, wyżynami, skałami i górami, które wpływają na mobilność jednostek. Nie można też zapomnieć o niestabilnych warunkach atmosferycznych jakie panują na powierzchni planety – częste deszcze i ulewy będą urozmaicać nam rozgrywkę. Dodatkowo dynamiczne zmiany pory dnia i zmiany gry świateł, także dostarczą nam dodatkowych atrakcji wizualnych. Jednostki i budynki stylistycznie dopasowane są do każdej z ras. Koloniści przypominają zrobotyzowanych Terran ze ***Starcrafta***, Sorinowie zaś utrzymani są w konwencji feudalnej Japonii, a Dreinowie... cóż Dreinowie przypominają trochę Zergów. Ludzie dysponują głównie bronią palną i laserową, Sorinowie posługują się magią, zaś Dreinowie opluwają kwasopodobnym jadem. Wszystko pod względem wizualnym zostało bardzo efektownie wykonane. Zdecydowanie jest to najlepiej dopracowany element gry.

Na kim **Dark Planet** miała zrobić wrażenie? Nie wiem, z całą pewnością jednak nie na fanach gier strategicznych. Bowiem każdy, kto ma na swoim koncie ***Starcrafta***, czy którykolwiek z ***Command & Conquerów***, nie będzie zadowolony z tej produkcji. ❐

Cena: —	Wersja polska	Demo: —	STRATEGICZNA

Wymagania minimalne: *Pentium 2 450, 64 MB RAM, CD-ROM x4, akcelerator 3D*

Wymagania zalecane: *Pentium 2 600, 128 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB*

producent: *Edgies* **wydawca:** *Ubi Soft*
polski dystrybutor: —
http://www.ubi.com/US/Games/darkplanet/

5

NIC TAKIEGO

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ spektakularne bitwy
+ ciekawa oprawa graficzna

WADY:

– niespójna fabuła
– brak związku między misjami
– zniechęcający interfejs
– brak muzyki i monotonne dźwięki

CRAZY TAXI
DRIVER LICENSE
Maciej „AXEL" Jasiński
CLASS S
№ 240458001286700

CRAZY TAXI™

Ciężki żywot taksiarza

Uwielbiam tę pracę. Cały dzień za kółkiem, ciągły bój o klienta, wyścig z czasem, walka z miejskim ruchem i korkami. Ale to właśnie jest to, co kocham robić. Objeżdżam teren wokół Dworca Głównego, tu zawsze trafiają się jacyś klienci. Na horyzoncie gość z dwiema walizkami, zmierza w kierunku postoju. Zajadę mu drogę i już jest mój. – Wyskakuj koleś. bagaże możesz rzucić na siedzenie.

– Pierwszy raz w tym mieście?

– Czy to widać?

– Kierowałeś się do tych zdzierców z mafii taksówkarskiej. Ale masz szczęście facet, że Cię wypatrzyłem – u nich zapłaciłbyś dwa, trzy razy więcej. To zwyczajni złodzieje.

– A jaką gwarancję mam, że pan jest uczciwy?

– Jaki „pan" mów mi Axel, tak jak wszyscy.

– Zatem Axel, co z tą gwarancją?

– Powiem krótko. Jedziesz z najlepszym kierowcą w tym mieście. To moja licencja. Widzisz ten znaczek S, to dowód, że nie mam sobie równych w tym zawodzie. Ja zawsze dowożę ludzi we wskazane przez nich miejsce. Poza tym jestem zrzeszony w Crazy Taxi – firmie z wieloletnimi tradycjami. A zatem dokąd jedziemy?

– Zawieź mnie do jakiegoś dobrego i niedrogiego hotelu.

– Przyjechałeś w interesach czy sprawach prywatnych?

– Mam tu podpisać mały kontrakt.

– O.K. stary ruszamy. Nie zapinaj pasów, tak jest o wiele przyjemniej. Skoro już siedzisz w mojej taksówce, to ustalmy kilka spraw. Po pierwsze chociaż to kabriolet, to w moim wozie się nie pali, a po drugie słuchamy tylko muzyki, którą ja lubię.

– W porządku. Ja nie palę, a te rapowe klimaty mi odpowiadają. Wspomniałeś o firmie dla której jeździsz, skąd ta nazwa Crazy Taxi?

– Widzisz pracują tu dość nietypowi kierowcy. Poza mną są jeszcze tylko trzy osoby: Gena – laska która mogłaby mieć każdego, ale jest po uszy zakochana tylko w swojej taksówce, B.D. Joe – dawny muzyk o niesamowitym poczuciu humoru oraz Gus – nasz szef i guru – gość, który wymyślił styl naszych dość niekonwencjonalnych kursów.

– Niekonwencjonalnych?

– Spoko, Ty nie masz się czego obawiać – ten rodzaj usług świadczymy tylko dla naszych stałych klientów, a muszę powiedzieć, że mamy ich naprawdę wielu. Jeszcze w bazie ustalam, na jakich zasadach będę jeździć danego dnia. Zasadniczo mamy dwa rodzaje kursów. W pierwszym przypadku wyjeżdżam na miasto na 35 do 70 sekund i rozpoczynam poszukiwanie klienta. Za każdego zabranego do samochodu dostaję premię czasową. Im szybciej dowiozę go pod wskazany adres, tym więcej sekund mam doliczanych do limitu. Jak się człowiek postara, to w ten sposób może zebrać naprawdę wielu pasażerów.

– A co z tym drugim sposobem?

– Ustalamy większy limit – 3, 5 lub 10 minut. Jednak w tym przypadku nie ma premii czasowych. Zero na liczniku równa się koniec zarobku.

– Ale chyba nie powinieneś narzekać. Ile wyciągasz z tej pracy?

– W dziesięć minut mogę zarobić nawet 3 tysiące zielonych, ale większość tego idzie na podatki, opłaty licencyjne, remonty samochodu... Nie chcę nic sugerować, ale gdyby nie napiwki, to moja żona i dzieci nie mieliby co jeść.

– Nie nosisz obrączki Axel.

– Mówiłem hipotetycznie, głodowałyby, gdybym miał żonę i dzieci. Ale nawet gdy ich nie mam, to i tak ciężko związać koniec z końcem. Całe szczęście, że mam wielu stałych klientów, którzy dają mi gigantyczne napiwki.

– Gigantyczne? Za co ta forsa?

– Wiesz, oni lubią mocne wrażenia. Wsiadają, mówią gdzie zawieźć i wyznaczają mi jakiś niewielki limit czasowy. Muszę wcisnąć pedał gazu i nie zdejmować z niego nogi. A tu godziny szczytu, tworzą się korki. Do tego klienci krzyczą „szybciej, szybciej". Wiesz, że oni klaszczą i skaczą z radości za każdym razem, gdy zderzę się z jakimś innym pojazdem. W szczególności uwielbiają jak skoczę z jakiejś rampy, ostro przyhamuję na zakręcie czy prze-

cisnę się „na trzeciego" obcierając o inne samochody.

– Oszczędź mi tego.

– O.K. bez obaw. Tylko mówię że oni to kochają. Gdyby widział ich radość, gdy samochód leci w powietrzu, gdy przejeżdżam przez półotwarty podnoszony most czy wjeżdżam na pełnej prędkości na skrzyżowanie. Poza tym umiem wykonywać „zwariowany zryw", „zwariowany ślizg", a nawet „zwariowanego hołka" – to taki manewr, który obraca samochód o 180 stopni. Nauczyłem się tego już na kursie. Miałem wtedy dobrego nauczyciela, który powtarzał – „Hamulce są dobre tylko dla mięczaków".

– Jacy oni są, Ci Twoi stali klienci?

– Różni. Jest studentka, wolontariuszka w szpitalu, pewien miłośnik baseballu, sympatyczna starsza pani, a nawet turysta szukający nowych doznań, który filmuje cały przejazd. Jednak moim ulubionym klientem jest Pierre. Gość ma młodą i atrakcyjną żonę, a ugania się całe dnie za innymi laskami. Zawsze jak go spotkasz, to z bukietem kwiatów. Wczoraj go wiozłem. Ziapał mnie na nabrzeżu i mówi, że chce na dworzec i to najlepiej w trzydzieści sekund. Okazało się, że żona wracała z delegacji, a on zapomniał ją odebrać. No i czekała biedaczka na dworcu już kilkanaście minut, ale dał jej kwiaty i chyba ma wybaczyła. Gdyby jednak wiedziała o tych wszystkich innych dziewczynach...

– A najdziwniejszy pasażer w Twojej taksówce?

– Wiozłem kiedyś jednego pastora. Śpieszyło mu się, więc pojechałem na skróty przez skwer. Trąbiłem, to wszyscy ludzie uskakiwali mi przed maską, przejechałem tylko po kilku ławkach i zahaczyłem dwie czy trzy budki telefoniczne. Dojeżdżamy na miejsce, a on mi mówi, że tak nie wolno, że to niebezpieczne i w ogóle. A ja mu na to – „Do mnie mówisz".

– I co?

– No nic. Zapłacił i sobie poszedł.

– A skąd wiesz, że spotykasz swoich stałych klientów? Znasz ich wszystkich?

– Nie do końca. Jednak mamy taki własny system oznaczenia. Wokół naszych stałych klientów pojawiają się kolorowe kółka, a nad ich głowami znaczki „dolara". Ich czerwony kolor oznacza, że kurs jest szybki i łatwy. Pomarańczowy i żółty to przewozy średniej trudności, a najgorsze są te zielone. Aby „złapać" klienta wystarczy zatrzymać się w oznaczonym obszarze dookoła niego. Nic trudnego.

– Musisz chyba znać miasto, żeby tak ich zawsze dowozić na miejsca?

– Znam miasto, ale nie jest to konieczne. Mamy w firmie taki komputerowy system naprowadzania. Nad taksówką pojawia się strzałka, która wskazuje kierunek jazdy. Ja oczywiście mogę korzystać z różnych skrótów. Powiem ci w zaufaniu, że przejeżdżam czasami nawet przez podziemne przejście dla pieszych.

– Pewnie po takim dniu pracy jesteś wykończony i wieczory spędzasz w łóżku?

– Ależ skąd nie mogę spać w nocy, podobnie zresztą jak moi znajomi z firmy. Urządzamy sobie takie różne dziwne zawody. Nazwaliśmy to mini-gry. Mamy taki spokojny teren za miastem, który przystosowaliśmy do naszych potrzeb. Jest skocznia, na której wybijamy się autem tak, aby przelecieć co najmniej 150 metrów i wylądować za punktem K. Przebijamy też porozrzucane po placu baloniki, ścigamy się po piaszczystej plaży, aby jak najszybciej przewrócić maszt z flagą. W sumie mamy aż dziewięć zwariowanych mini-gier. Jakbyś miał ochotę, to wpadnij dzisiaj zobaczyć nas w akcji.

– Dzięki, może innym razem. Interesuje mnie jednak, dlaczego tego „szaleństwa" w jeździe nie widać zupełnie na karoserii Twego wozu?

– Stary, zdradzę Ci tajemnicę. To nowy rodzaj lakieru, który chroni, wzmacnia i konserwuje. Mogę najechać na ten tramwaj z całą prędkością, a nawet nie zostanie rysa, żadnego wgniecenia, nic... Zawieszenie i opony też mam „niezniszczalne".

– Gdzie mogę kupić ten lakier?

– Produkt dostępny tylko dla pracowników „Crazy Taxi". A oto i hotel. Będziesz zadowolony, prowadzi go mój szwagier. W recepcji powiedz, że przysłał cię Axel, a dostaniesz jakąś zniżkę.

– Ile płacę.

– 629 dolców, nie licząc napiwku. To była wyjątkowo długa trasa.

– To dlaczego tu jest tabliczka „Dworzec Główny 300 metrów", a my pięć razy przejeżdżaliśmy obok tej samej miejskiej bibliotek?

– Wiesz stary, dla bystrych klientów mam rabat. Trzydzieści dolarów i będziemy kwita.

– Daję dwadzieścia pięć z napiwkiem. I dzięki za miłą rozmowę. ❐

Cena: 99 zł	Wersja polska	Demo:	ZRĘCZNOŚCIOWA
			7

Wymagania minimalne: *Pentium 3 500, 64 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 800, 128 MB RAM, akcelerator 3D 32 MB*

producent: SEGA **wydawca:** *Empire Interactive*
polski dystrybutor: *CENEGA*
http://www.empireinteractive.com

WARTO ZAGRAĆ

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ nie trzeba dbać o przepisy ruchu drogowego
+ dodatkowe mini-gry

WADY:
– słaba oprawa graficzna
– tylko czwórka kierowców i cztery typy samochodów

ATROX

Klonowanie owieczki Starcraftolly

Gry z Korei dosyć rzadko trafiają na polski rynek. Właściwie jedyną głośną taką produkcją ostatnich lat był nieszczęsny *Kingdom Under Fire* (jego twórcy niestety pracują teraz nad *Total Annihilation 2*). Koreański Atrox jest dziwnym tytułem. Od samego początku promowany był jako klon *Starcrafta* – nie następca, tylko klon mogący równać się z dziełem Blizzarda. Tytuł jest na tyle kontrowersyjny, że nie można go oceniać pod względem nowoczesności i innowacyjnych rozwiązań, właściwie cała mechanika gry nie odbiega od *Starcrafta*. Co zatem jest takiego atrakcyjnego w Atroxie? Grywalność, która jest prawie tak samo dobra jak w *Starcrafcie*... prawie...

Kokosz

Nie powinno dziwić, że do wyboru mamy trzy rasy: Hominionów, ostatnich rdzennych przedstawicieli gatunku ludzkiego; Intellionów, roboty z kompleksem niższości popychającym je do chęci zniszczenia wszystkich innych ras; oraz Creatytów, którzy reprezentują popularną w tamtej części galaktyki rasę krwiożerczych obcych. Mamy zatem Terran, Protossów i Zergów w nieco innym (trochę słabszym wizualnie) wydaniu. Każda z ras dysponuje jednak dwoma rodzajami ulepszeń jednostek, budynków i gadżetów. Pierwszy czerpie najciekawsze rzeczy ze *Starcrafta*, a drugi jest autorskim dziełem twórców gry i też spisuje się całkiem nieźle. Aby stać się potęgą militarną trzeba będzie zadbać o odpowiednią gospodarkę surowcami – Muonem (odpowiednik kryształów), który jest pewnego rodzaju energią oraz Quirkiem (odpowiednik gazu) przypominającym ropę.

W kwestii drzewka rozwoju budynków także nie uświadczymy zbyt wielu nowości. Będziemy konstruować obiekty i tworzyć do nich przybudówki zwiększające ilość typów maszyn, jakie możemy wyprodukować, lub dające nam możliwość wynalezienia nowych technologii. Słowem: wszystko jak w *Starcrafcie*. Jest oczywiście kilka nowości np. Hominioni posiadają wieżyczkę obronną, mogącą się przemieszczać poczas ataku na bazę, a także latające bunkry, które można w razie potrzeby przenosić (wraz z zawartością) z jednego końca bazy, na drugi. Każda z ras posiada kilka takich nowości, które uatrakcyjniają rozgrywkę w **Atrox**.

Najciekawsze jest to, że ze sztuczną inteligencją nie jest wcale tak źle, jakby się mogło wydawać. Owszem, jednostki czasami potrafią się zablokować, albo nie mogąc przecisnąć się wąwozem, szukają na oślep innej trasy i rozpraszają się po całej mapie. W gruncie rzeczy pod względem taktycznym SI przysporzy nam niejednokrotnie kłopotów. Komputer potrafi odwracać naszą uwagę od prawdziwych celów jego ataku poprzez ostrzał swoim wojskiem zupełnie innych obiektów. Trzeba cały czas mieć się na baczności i podobnie jak w *Starcrafcie*, nigdy nie zostawiać szczelin w linii obrony naszej bazy. Problem z SI pojawia się dopiero w trybie Skirmish lub multiplayerze, jest ona wtedy równie głupia jak w *Starcrafcie*.

Pomimo, że **Atrox** jest to w 99% klon *Starcrafta*, posiada ten 1% nowości, które zwiększają jego atrakcyjność. Mechanika gry i interfejs pozytywnie wpływają na grywalność, a sprytna SI sprawia, że gra często stawiać nam będzie wyzwania. Graficznie jest trochę gorzej od dzieła **Blizzarda** – wszystko jest nieco mniejsze, przez co przy większych potyczkach efekty specjalne mogą zlewać się z teksturami mapy, jednostek i budynków. Jednak **Atrox** posiada to, czego brakuje wielu innym dopracowanym graficznie produkcjom. Mowa o wysokiej grywalności, która dostarcza godzin przyjemnej zabawy. Być może dlatego, że od czasu **Brood War**, **Blizzard** nie dał nam żadnych nowości związanych ze *Starcraftem*, każdy fan tej produkcji powinien zagrać w **Atroxa** – nie jest on tak samo dobry, ale za to niewiele mu brakuje. Lepszego klonu *Starcrafta* nie znajdziecie na rynku. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ podobieństwo do **Starcrafta**
+ ciekawe i atrakcyjne innowacje
+ dynamiczna rozgrywka

WADY:

– zbyt małe obiekty na mapie
– nie najlepsza oprawa dźwiękowa

Cena: —— **Wersja polska** ▬ **Demo:** ——

Wymagania minimalne: *Pentium 233 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x4,*

Wymagania zalecane: *Pentium 450 MHz, 128 MB RAM,*

producent: *Joymax* **wydawca:** *Interactive Ideas*
polski dystrybutor: *Marksoft*
http://www.atrox.co.uk

STRATEGICZNA

7

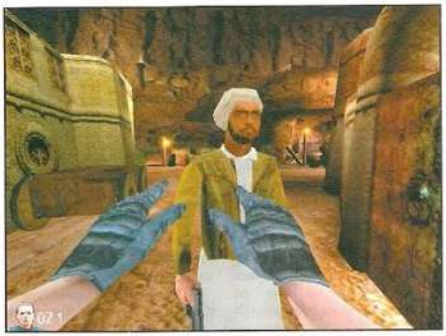
WARTO ZAGRAĆ

NINA: KRONIKI AGENTA TUNELE AFGANISTANU

Jak zanudzić talibów na śmierć

Operacja militarna w Afganistanie schodzi już od pewnego czasu z czołówek gazet i serwisów informacyjnych. W niczym nie przeszkadza to jednak wydawcom gier, aby starać się jeszcze wykorzystać temat i zarobić na tym nieco. Przykładem tego typu działania jest produkcja Nina: Kroniki Agenta. Owa gra mogłaby właściwie być umiejscowiona w dowolnym miejscu na świecie, ale jest akurat w Afganistanie – niestety.

Diaz

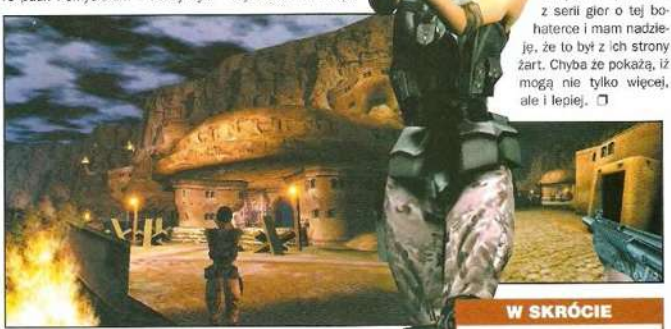


Grę rozpoczyna intro stylizowane na komiks. Przedstawia ono, w jaki sposób Nina została uwikłana w wyjazd do Afganistanu. Pomysł nawet mnie początkowo zainteresował, jednak w miarę oglądania filmu, zacząłem zmieniać swoje zdanie. Otóż wytropienia terrorystów podjęła się piękna i samotna kobieta. Cel ten ma osiągnąć dzięki swoim specjalnych zdolnościom, czyli czytaniu w myślach innych ludzi, a także ponadprzeciętnej celności podczas strzelania z broni palnej. Pomysł wydawał mi się bardzo wyeksploatowany, ale poziom zainteresowania grą zwiększyła nieco modelka, która pojawiła się na okładce. Prezentuje ona najnowszy model munduru, którego celem jest odwracanie uwagi przeciwnika – postanowiłem zatem zobaczyć co będzie dalej. Niestety w trakcie misji Nina ubrana jest już w miarę kompletny mundur i nie pozostaje prawie nic, co mogłoby utrzymać gracza przed monitorem.

Po niezbyt zachęcającym początku, wreszcie przyszła pora na walkę. Pierwszy przeciwnik – ani chybi talib (poznałem po turbanie), odwrócił się i zaczął strzelać. Odpowiedziałem zatem ogniem na ogień i po wystrzeleniu blisko połowy amunicji z magazynka, dopiero padł. Pomyślałem – dobry był. Jednak zaraz sytuacja się powtórzyła. Przeciwnika trafia grad kul, a on ucieka! Wówczas naszła mnie kolejna myśl: oni są albo nieśmiertelni, albo noszą kamizelki kuloodporne pod tymi swoimi ciuchami, lub też przez pomyłkę mam pistolet maszynowy załadowany ślepakami. Eksperymentalna seria puszczona w ścianę zostawiła jednak ślady, podczas gdy inne elementy scenografii, jak chociażby drewniany kufer, są również kuloodporne. Zagadki okazywały się bardzo naiwne, albo bardzo karkołomne. Mówiąc dokładniej – zero wyczucia. Podobnie jest z przeciwnikami i można podzielić ich na dwie grupy: tych którzy udają tarcze strzelnicze oraz tych którzy zabijają Cię z kałacha. Trzeba też przyznać, iż sa nieco ruchliwi, zwłaszcza gdy zaczynają ich trafiać kule. Takich „tancerzy baletowych" nieraz naprawdę trudno zdjąć za pierwszym razem. Tak więc zanim dotrzesz do celu misji, czyli tajnych laboratoriów pod ziemią, będziesz musiał się nieźle pomęczyć z wrogami na powierzchni. Pytanie tylko po co docierać do tytułowych afgańskich tuneli, skoro jest w nich jeszcze nudniej niż na zawnątrz.

Co się zaś tyczy grafiki, to hasło reklamowe z opakowania „Świetna grafika oparta na engine'ie z *Alien vs Predator 2*" – wydaje mi się jakoś nie na miejscu. Zupełnie nieciekawa dla mnie paleta barw powodowała, że czułem się jakbym cofnął się do dzieciństwa i oglądał obrazki malowane kredkami pastelowymi, a nie przeżywał wirtualny pobyt w Afganistanie. O wykonaniu animacji ludzi nie warto nawet wspominać, gdyż te postacie składające się z kwadratowych bloków, mogłyby pozazdrościć opływowych kształtów nawet samemu Pinokio. Na szczęście chociaż to co się wydobywa z głośnika jest jeszcze stosunkowo poprawne i nie trzeba wspomagać się jakąś muzyką spoza programu. Efekty dźwiękowe nie są najlepsze, ale trzeba przyznać, że bywały już w grach znacznie gorsze.

Na zakończenie warto wspomnieć, że program **Nina: Kroniki Agenta** posiada jedną pozytywną cechę – stosunkowo niską cenę. W czasie gdy poszczególne gry FPP toczą zażarte boje o prymat na rynku multimediów, takie programiki aby się przebić, muszą posiadać właśnie tego typu argument. Nie wyobrażam sobie zresztą kupna tego tytułu gdyby był on droższy. Autorzy zapowiadają, że jest to pierwsza z serii gier o tej bohaterce i mam nadzieję, że to by był z ich strony żart. Chyba że pokażą, iż mogą nie tylko więcej, ale i lepiej. ❐



Cena: 19,90 zł | **Wersja polska** ☑ | **Demo:** —

Wymagania minimalne: *Pentium 300, 32 MB RAM, karta SVGA*

Wymagania zalecane: *Pentium 400, 64 MB RAM,*

producent: *Detalion* **wydawca:** *Lemon Interactive*
polski dystrybutor: *Lemon Interactive*
http://www.lemoninteractive.pl

ZRĘCZNOŚCIOWA

4

DLA UPARTYCH

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ niska cena
+ modelka na okładce

WADY:
– tandetna grafika
– nieciekawa fabuła
– irracjonalnie zachowujący się przeciwnicy

MOTO GP
ULTIMATE RACING TECHNOLOGY
Demony prędkości na torze

Zaczyna się niewinnie od trójkołowego rowerka, potem przechodzi się fazę hulajnogi, by w końcu przesiąść się na poważniejszy sprzęt. Chęć uzyskiwania coraz większych prędkości robi swoje. Przeciętny Kowalski chciałby posiadać własny superszybki motocykl. Zważywszy jednak na cenę oraz obecny stan polskich dróg, warto sobie chwilowo odpuścić. Zawsze na pocieszenie pozostaje zagranie w Moto GP – bezpieczne, a jednocześnie podnoszące poziom adrenaliny.

Szotgan

Moto GP nawiązuje do wyścigów motocykli o pojemności 500 cc. Oddano do Twojej dyspozycji dziesięć oficjalnych tras plus tor treningowy. Teoretycznie ich ilość powiększa się przez użyciu lustrzanego odbicia i odwrócenia trasy. Jednak zarówno te, jak i inne niespodzianki trzeba sobie wyjeździć w określony sposób (poprzez zdobywanie pierwszego miejsca lub określonej ilości punktów) w poszczególnych trybach.

Moto GP oprócz tradycyjnych trybów Quick Race, Time Trial oraz Multiplayer (także na podzielonym ekranie), zawiera również Arcade Championship oraz Grand Prix Series. W Arcade Championship Twoje postępy, sposób jazdy i zajęte miejsce są punktowane, tak ja ma to miejsce w zwykłych grach zręcznościowych. Grand Prix Series pozwala ścigać się na jednym z dziesięciu torów. Tryb ten, oferuje najnormalniejszą w świecie walkę o pierwsze miejsce. Dochodzi tu jednak pewien dodatek jakim jest opcja treningowa, w której za wykonywane zadania podnoszone są Twoje statystyki odpowiadające za skręcanie, hamowanie, przyspieszenie i uzyskiwanie maksymalnej prędkości. W jednej z nich musisz lawirować między bramkami umieszczonymi na trasie tak, aby dojechać na metę w określonym czasie. Innym razem musisz zatrzymać się w określonym miejscu, lub dokonać tradycyjnego palenia gumy z obrotem o 180 stopni przy użyciu hamulca na przednim kole – czego się nie robi dla lepszych statystyk.

Prowadzenie motoru wymaga pewnego oswojenia się w przypadku laików nierozeznanych w tym sporcie, gdyż nie ogranicza się ono jedynie do czterech klawiszy kierunkowych. Chociaż trzeba przyznać, że gra nie jest idealnym symulatorem, co widać po zachowaniu motoru w niektórych sytuacjach. Co zaś tyczy się uczucia szybkości, to zostało ono dobrze oddane. Jeszcze tylko hełm wirtualny, wiatraczek postawiony na monitorze i kubeczek ususzonych owadów, a wrażenie szybkiej jazdy motorem byłoby gwarantowane.

Grafika stoi na wysokim poziomie. Tekstury tylko w kilku miejscach stanowią „wygładzoną papkę", co doskonale widać na co niektórych wzgórzach wokół trasy. Pojazdy i ich użytkownicy wyglądają przyzwoicie, a animacja balansu ciałem podczas jazdy wygląda bardzo realistycznie. Trzy rodzaje pogody jakie stanowią tło dla wyścigu, również sprawiają pozytywne wrażenie. Wszystkie te graficzne fajerwerki można podziwiać w powtórkach wykonanych w dobrym stylu – charakterystyczne drżenie kamery i często zmieniające się punkty obserwacyjne, dodają nieco dramatyzmu do widowiska. Autorzy postawili na normalne filmy zamiast na sztucznie wygenerowane wstawki. Muszę przyznać, że wygląda to dobrze, zwłaszcza, jeśli spojrzeć na prezentacje krajów, w których odbywają się rajdy z trybu Grand Prix series. Dźwięk jest przyzwoity, szkoda tylko, że muzyka w grze nie jest tak porywająca jak grafika. Na szczęście autorzy umożliwili użycie własnych plików dźwiękowych w formacie OGG, z których gracz może według własnego uznania stworzyć indywidualną listę.

Gry bazujące na tematyce wyścigów motocyklowych nie należą do rzadkości w świecie komputerów osobistych. Jest jednak problem ze znalezieniem tej jedynej, najlepszej. Czy stanie się nią **Moto GP**? Szczerze wątpię. Zachęcam jednak abyś sięgnął po ten tytuł, bo kryje on w sobie pokłady grywalności przynajmniej na kilka tygodni. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ zadania treningowe
+ wrażenie prędkości
+ oprawa graficzna

WADY:
– nieciekawa muzyka
– niektóre dźwięki

Cena: 99 zł	Wersja polska	Demo:	ZRĘCZNOŚCIOWA

Wymagania minimalne:
Pentium 2 450, 64 MB RAM, CD-ROM x4, akcelerator 3D 16 MB

Wymagania zalecane:
Pentium 3 700, 128 MB RAM, akcelerator 3D 32 MB

producent: *THQ* **wydawca:** *THQ*
polski dystrybutor: *LEM*
http://motogp.thq.de/

7
WARTO ZAGRAĆ

Dungeons & Dragons

Legenda RPG po polsku

SIERPIEŃ 2002

Czas magii, czas miecza, czas przygody

www.isa.pl
email: isa@isa.pl
tel./fax: [0-22] 846-27-59

Loga Dungeons & Dragons, Living Greyhawk i Wizards of the Coast sa zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Wizards of the Coast, Inc.
Copyright © 2000, 2002 Wizards of the Coast, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

SYBERIA

Tajemnice rodu przemysłowców

Po kilku dniach obcowania z najnowszą grą przygodową Syberia, nasunęła mi się następująca refleksja: mimo wielu podobieństw między tą produkcją, a znakomitą *The Longest Journey*, nie uszło mej uwadze, iż gry te dzieli jedna zasadnicza różnica. Mianowicie, o ile w przypadku *The Longest Journey* wydawało mi się początkowo, że mam do czynienia z grą bardzo dobrą, a okazała się ona być genialna, o tyle w Syberii jest idealnie na odwrót. Po pierwszych minutach gry uznałem ten tytuł za genialny, podczas gdy w rzeczywistości okazał się być tylko (bądź aż) bardzo dobry.

baRTeS

Zapomniana przez Boga i ludzi francuska mieścina w wysokich Alpach. Samotna, śliczna kobieta stoi na deszczu z walizką w dłoni i patrzy na dziwny kondukt żałobny przejeżdżający obok niej w strugach zimnego deszczu. Tuż za karocą pogrzebową, jednostajnym rytmem poruszają się pogrążone w żałobie roboty (jak się później okazuje, istoty te nie cierpią takiego określenia, preferując nazwę: „automaty"), a pochód prowadzony jest przez nakręcaną zabawkę stukającą miarowo w niewielki, blaszany bębenek. Co się dzieje, czy to jawa, czy sen? Kim są te dziwolągi i co ja tu w zasadzie robię, zdaje się pytać ponętna panienka w płaszczu i swe piękne oczy zwraca ku celowi podróży – jedynemu zajazdowi w tej z pozoru wymarłej mieścinie.

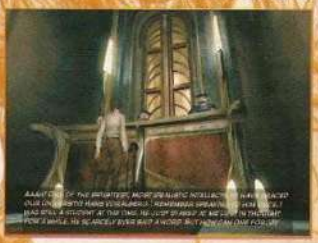
Jak makiem zasiał

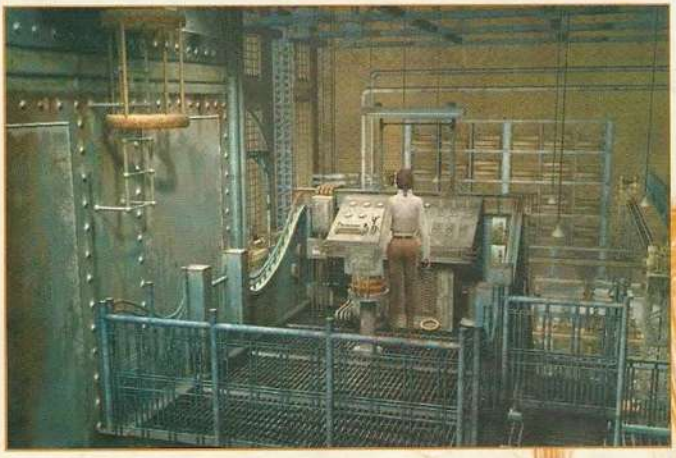
Tak zaczyna się Twoja przygoda z grą **Syberia**. Jak zapewne zdążyłeś się domyślić, kierujesz poczynaniami wspomnianej wyżej atrakcyjnej kobiety. To Kate Walker – zdolna prawniczka z USA, która przyjechała na drugi koniec świata, by sfinalizować umowę przejęcia jedynej fabryki w mieście, rodzinnego interesu państwa Volarberg. Są to przemysłowcy produkujący nakręcane zabawki oraz spotkane już we wstępie roboty... przepraszam, automaty. Zawitawszy w miejscowym zajeździe, Kate zostaje zaskoczona wiadomością, że właścicielka niedawno zmarła, a kondukt żałobny, który nasza bohaterka miała przyjemność ujrzeć, odprowadzał panią Anne Volarberg na miejsce wiecznego spoczynku. To już w pewnym stopniu skomplikowało plany pobytu Kasi, jednakże prawdziwe kłopoty rozpoczynają się w momencie, gdy seksowna prawniczka udaje się do miejscowego adwokata po dalsze instrukcje (ściślej mówiąc, spodziewała się tam dostać wszelkie potrzebne pełnomocnictwa). Zamiast finalizacji umowy, w efekcie odwiedzin u otyłego pełnomocnika rodu Volarberg, Kate otrzymuje szokującą wiadomość, jakoby istniał zapomniany dotąd spadkobierca fortuny bez zgody którego nie może być mowy o podpisaniu jakiegokolwiek oficjalnego papieru. Kim jest ów spadkobierca i jak to się stało, że nikt nie spodziewał się jego obecności, zostawię w tajemnicy, by nie psuć całej zabawy. W każdym bądź razie, wokół spraw z nim związanych rozgrywać się będzie całość zgrabnie opowiedzianej historii. Rozwikłanie zagadki zmusi Cię do odwiedzenia jeszcze trzech innych miejscowości, znajdujących się, między innymi, na tytułowej Syberii, a w całą aferę zamieszane będą... mamuty.

Z zegarmistrzowską precyzją

Jeśli chodzi o sposób poruszania się i obsługę wszelkich funkcji dostępnych w grze, to możesz się spodziewać rozwiązań niemalże identycznych, jak te znane z ***The Longest Journey***. Całość interfejsu obsługiwana jest przy pomocy myszki, a obsługi nauczysz się (nawet bez instrukcji dostownie w pięć minut. Do poruszenia się potrzebujesz kliknięcia lewym przyciskiem myszy, bieg to podwójne kliknięcie. Z kolei prawy przycisk aktywuje schowek, a w trakcie dialogów skraca czas ich trwania. Najechanie kursorem na ważne dla rozgrywki postacie lub przedmioty powoduje zmianę wyglądu tegoż kursora (lupa to przyjrzenie się lub rozmowa, pierścień oznacza podniesienie przedmiotu, widelki to użycie danego przedmiotu na jakimś obiekcie). Ot i właściwie wszystko.

Prostota obsługi nie idzie jednak w parze z łatwym wykrywaniem istotnych przedmiotów. Autorzy kilkukrotnie wstawili tak małe przedmioty, w dodatku posiadające niewielkie pole, na którym kursor przybiera zmienioną formę, iż mimo przesuwania myszą po całym ekranie, nie zdołałem tych elementów za pierwszym razem odkryć. Dopiero żmudne przechodzenie od lokacji do lokacji (gdy zorientowałem się, że coś nie gra) pozwoliło mi odnaleźć niesforne obiekty i ak-





cja znów ruszała do przodu. Odniosłem przeto dziwne wrażenie, że autorzy celowo zastosowali taką zagrywkę, by wydłużyć nieco czas trwania gry. I tu dochodzimy do najistotniejszej wady tego tytułu: otóż **Syberia** jest niestety odrobinę zbyt krótka i nawet takim niedoświadczonym graczom w dziedzinie przygodówek wystarczą dwa-trzy wieczory, by ukończyć zabawę. Psuje to nieznacznie klimat gry, gdyż historia jest na tyle ciekawie zaprezentowana i wciągająca, iż chciałoby się jej znacznego przedłużenia. Cóż, pozostaje jedynie cieszyć się tym co jest, a niewątpliwie za stronę fabularną należą się scenarzyście duże brawa.

Czapki z głów przed grafikami

Powodów, dla których na początku spodziewałem się po **Syberii** czystego geniuszu, należy szukać przede wszystkim w porażającej urodzie lokacji oraz we wspaniałych wręcz mechanicznych urządzeniach, jakie zobaczysz podczas swojej wędrówki. Nakręcany pociąg, cudowna winda przy kościele, wejście do grobowca Volarbergów, mechaniczni grajkowie stojący na podeście przed uniwersytetem, a nade wszystko przeurocza taśma produkcyjna w fabryce – to miejsca i urządzenia, które wzbudzają zachwyt i pragnienie, by mieć takie cacka we własnym domu. Naprawdę należy oddać grafikom i rysownikom to, że nie zabrakło im wyobraźni przy tworzeniu nakręcanych i mechanicznych gadżetów. Nawet Twój zautomatyzowany motorniczy pociągu o imieniu Oscar, posiada o wiele więcej wdzięku, niż większość konduktorów PKP. Elementy te wraz z architekturą budowli oraz urodą otaczającej przyrody tworzą niepowtarzalny klimat gry. Jest to piękny świat, który aż żal opuszczać po ukończeniu zabawy.

Trochę odmiennie sprawa wygląda z oprawą dźwiękową. Jak słusznie zauważyła moja towarzyszka życiowa, często z muzyką w grach jest tak, iż odtwarzanie ciągle tych samych utworów zaczyna nużyć, a ze stanu znużenia prosta droga w irytację. Niczego podobnego nie zanotowałem grając w **Syberię**, co jest o tyle dziwne, że nie przypominam sobie, aby ścieżka dźwiękowa była przesadnie urozmaicona. Brak zdenerwowania tudzież znużenia wynika więc chyba tylko z tego, że po prostu często muzyka wcale z głośników się nie sączy. I bardzo dobrze. Natomiast jeśli chodzi o dialogi, to mam w ich kwestii mieszane uczucia. Z jednej strony po uszy zakochałem się w głosie Kate Walker, jak również wiele razy uśmiałem się podczas rozmów telefonicznych między bohaterką, a jej chłopakiem, szefem, koleżanką z pracy lub mamą. Nie umknęło za to mojej uwadze, że dialogi te są źle zmontowane.

Cóż więc jeszcze można dodać na temat tej gry? Przybierając postawę malkontenta, mógłbym jeszcze wytknąć **Syberii** długi czas oczekiwania na przemieszczenie się z lokacji do lokacji, przesadne wyludnienie miasteczek, odrobinę zbyt łatwe zagadki (nie ma łączenia przedmiotów jak to było w ***The Longest Journey***) czy też nienaturalne ruchy bohaterki, gdy napotyka ona jakąś przeszkodę. Wszystkie te drobne wady nie przeszkodziły mi jednakże wyśmienicie bawić się podczas gry w **Syberię**, szkoda tylko, iż przygoda trwała tak krótko. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ wciągająca fabuła
+ prześliczne lokacje
+ wymyślne sprzęty i zabawki
+ uroda głównej bohaterki

WADY:

– gra jest zbyt krótka
– niezbyt dobrze zmontowane dialogi
– przestoje przy przemieszczaniu się

Cena: 79 zł	Wersja polska	Demo: CD 8/02	PRZYGODOWA

Wymagania minimalne:
Pentium 400 MHz, 128 MB RAM, CD ROM x24, akcelerator 3D

Wymagania zalecane:
Pentium 400 MHz, 128 MB RAM, CD ROM x24, akcelerator 3D

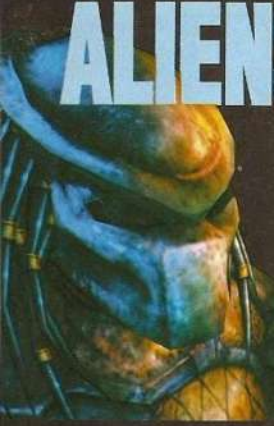
producent: *Microids* **wydawca:** *Microids*
polski dystrybutor: *Cenega*
http://www.microids.com

8

NIEZŁA JAZDA

ALIENS VS PREDATOR 2 PRIMAL HUNT

Obcy znów straszą na LV-1201



Wydaje się, że firma **Fox** trafiła na żyłę złota. Jej dwa cykle SF, „Predator" i „Aliens" dało się z dużym powodzeniem przenieść z taśmy filmowej na komputer (a dokładniej rzecz ujmując na CD), zaś popularność gry ***Aliens vs Predator*** sprawiła, iż zaczęto z kolei poważnie myśleć o nakręceniu takiego filmu. Choć na pewno będzie to interesująca pozycja dla fanów SF, przyjdzie nam na nią jeszcze sporo poczekać. Tymczasem najlepszą alternatywą dla miłośników obcych ras, a zarazem sposobem, by poczuć ten sam dreszcz emocji co w kinie może być dodatek do drugiej części ***AvP*** zatytułowany **Primal Hunt.**

Bazyl

Dodatek ten stworzony został przez firmę **Third Law Interactive** znaną do tej pory tylko z raczej przeciętnej gry ***KISS: Psycho Circus.*** Tym razem poradziła ona sobie doskonale z powierzonym zadaniem. **Primal Hunt** w iście mistrzowski sposób kontynuuje wątek fabularny zapoczątkowany w oryginale, a zarazem oferuje graczowi zupełnie nowe przeżycia związane z grą predalienem. Pozostałe dwie rasy ludzie i predatorzy zostały zmodyfikowane przez zwiększenie liczby używanych przez nie gadżetów i broni.

Podobnie jak w **AvP 2**, akcja **Primal Hunt** toczy się na planecie LV-1201, gdzie swoje legowisko ma rój Obych przyciągany przez tajemniczy artefakt. Jeśli chce się zachować kolejność chronologiczną wydarzeń grę powinno się rozpocząć od kampanii Predatora, która rozpoczyna się 500 lat przed wydarzeniami przedstawionymi w **AvP2.** Ukazuje ona przybycie na LV-1201 statku Predatorów chcących zabawić się w myśliwych. Po kilku walkach stoczonych z miejscowymi formami życia: podobnym do byka stworem uzbrojonym w potężne rogi, wychodzącymi spod ziemi robakami i przypominającą goryla istotą mogącą dosłownie zastygnąć w bezruchu (ciężko ją wówczas dostrzec), Predatorzy dowiadują się o istnieniu Obcych. Dopiero od tego momentu rozpoczyna się właściwa zabawa.

Kampania Obcych stanowi niejako przypomnienie cyklu rozrodczego tej rasy. Rozpoczynasz grę jako facehugger, zaś Twoim celem jest odnalezienie samotnego Predatora. W kolejnej misji wykluwa się z niego forma larwalna, która musi znaleźć pożywienie, by urosnąć. Jeśli uda Ci się tego dokonać dowiesz się jak wygląda predalien.

Zdecydowanie najbardziej trzymająca w napięciu jest kampania ludzi, w której wcielasz się w postać Dunya'i. Jest ona jednym z najemników Korporacji Żelaznego Niedźwiedzia, która próbuje zdobyć tajemniczy artefakt znajdujący się na LV-1201. Zadanie to udaje się wykonać jednak w efekcie ze snu obudzony zostaje Predator, które przez ostatnie 500 lat przebywał „zamrożony" w polu wytwarzanym przez artefakt. W sumie **Primal Hunt** oferuje do wykonania 9 misji (po trzy na każdą z ras), które na pewno wycisną z Ciebie maksimum wysiłku i emocji. Gra jest trudniejsza od **AvP 2**, przynajmniej ja miałem takie wrażenie grając na ustawieniu poziomu trudności na „normal". Szczególnie kampania ludzi może dać we znaki, gdyż wiele jej fragmentów musiałem powtarzać po kilkanaście razy. Z kolei kampania Predatorów wydaje się najbardziej tajemnicza – zwłaszcza wtedy, gdy samotnie opuszczasz się aż na samo dno legowiska odkrywając dziwne urządzenia i maszyny. Ciarki chodzą po plecach.

Od strony wizualnej i graficznej nie zaszło zbyt wiele zmian. Nowe są też stworzenia zamieszkujące LV-1201, ale akurat je można by usunąć z gry bez żadnej dla niej szkody, a nawet z pożytkiem, gdyż nie bardzo pasują do świetnie animowanych ludzi, alienów i predatorów. Doskonale zaprojektowane są z poziomy gry. Skradanie się przez oblepione mazią obcych podziemne tunele lub statek predatorów na pewno dostarczy moc-

Cena: 49 zł | **Wersja polska** | **Demo:** —

Wymagania minimalne:
Pentium 2 200, 32 MB RAM, CD-ROM x8

Wymagania zalecane:
Pentium 3 400, 64 MB RAM

producent: *Third Law Interactive* **wydawca:** *Sierra*
polski dystrybutor: *Play It*
http://avp2.sierra.com/expansion/

ZRĘCZNOŚCIOWA

9

REWELACJA

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ doskonała kontynuacja wątku oryginalnego **AvP 2**
+ przydatne, nowe rodzaje broni

WADY:
– mało przekonywujące stwory na LV-1202

nych przeżyć. Dźwięk, choć w zasadzie ten sam co w oryginale, również jest doskonały i walnie przyczynia się do kreowania atmosfery gry (oczywiście na pierwszym miejscu mam tu na myśli charakterystyczny dźwięk wydawany przez wykrywacz ruchu).

Primal Hunt, prócz kampanii dla pojedynczego gracza oferuje również tryb multiplayer. Niewiele się w nim zmieniło za wyjątkiem wprowadzenia opcji wyboru broni przez poszczególne rasy jeszcze przed rozpoczęciem gry. Jeśli na przykład uważasz, że dysk jest zbyt potężną bronią, odhaczasz go i po kłopocie. Osoby grające predatorem docenią z pewnością jego możliwość samozniszczenia uaktywniającą się, gdy poziom obrażeń osiągnie 90%. Zginiesz, ale siła wybuchu jest na tyle potężna, że z reguły zdążysz jeszcze zaliczyć kilka fragów. Ludzie mogą z kolei posługiwać się automatycznymi działkami (znane z filmu sentry guns) lub też stanowiskami broni ciężkiej. Praktycznie żadnych zmian nie wprowadzono do postaci Obcego za wyjątkiem tej, iż ogłuszenie nie jest już tak skuteczne jak kiedyś. Uważam, że **Primal Hunt** to pozycja obowiązkowa na półce każdego miłośnika ***Aliens vs Predator***. Choć dodatek nie powali Cię na kolana swą wielkością to jednak oferuje moc mocnych wrażeń plus nowe gadżety i bronie. Biorąc pod uwagę niewygórowaną cenę – zaledwie 49 zł – uważam, że nie ma się co zastanawiać. Polecam. ❐

TRYLOGIA AVP

Sukces pierwszej i drugiej części ***Aliens vs Predator*** (a zapewne taki sam odniesie również **Primal Hunt**) sprawił, iż firma **Fox Interactive** już podjęła decyzję o stworzeniu trzeciej części gry. Wielce prawdopodobne jest, iż zadanie to zlecone zostanie firmie **Monolith**, tej samej, która stworzyła **AvP 2**. Do produkcji użyta ma być ta sama wersja engine'u Litchtech, która napędzać będzie mającego się wkrótce pojawić ***Tron 2.0***

NOWOŚCI W PRIMAL HUNT

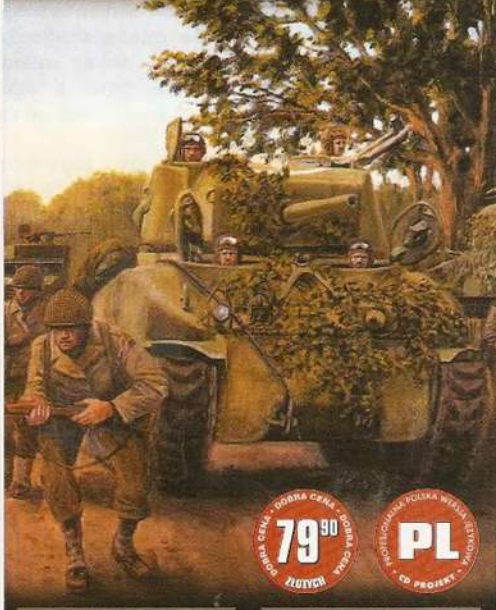
LUDZIE – dwa pistolety M4A4, bardzo skuteczne na bliską odległość, poza tym ludzie mogą również ustawiać przenośne działka, zaś na ich wyposażeniu jest również nowy wykrywacz ruchu działający na krótsza odległość ale za to w promieniu 360 stopniu.

PREDATOR – możliwość samozniszczenia sprawdza się tylko w opcji multiplayer, natomiast w każdych warunkach można posługiwać się nowym pistoletem energetycznym. Jego wysoka szybkostrzelność i duża skuteczność pozwala walczyć z kilkoma przeciwnikami jednocześnie.

PREDALIEN – w zasadzie żadnych zmian. Tylko ogłuszenie ogonem nie jest już tak skuteczne jak w oryginalnym ***AvP***, gdyż ofiary po uderzeniu wciąż mogą się wolno poruszać. Nie są zatem tak łatwym celem jak w **AvP 2**.

JUŻ W SPRZEDAŻY!

COMBAT MISSION
BEYOND OVERLORD GOLD



DOBRA CENA · DOBRA CENA · 79,90 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA · CD PROJEKT · PL

Combat Mission Gold to rozszerzona wersja kultowej, wojennej gry taktycznej, przeznaczonej dla miłośników realistycznych symulacji pola walki. Program ten jest pod każdym względem doskonały. Oferuje efektowną, trójwymiarową grafikę, odtwarzającą uzbrojenie z końca II wojny światowej nawet w najmniejszych detalach. Combat Mission Gold to również innowacyjne połączenie trybów turowego i czasu rzeczywistego. Dzięki niemu ruchy wojsk można dokładnie zaplanować, a później prześledzić w trójwymiarowym środowisku. To jednak tylko niewielka część fantastycznych możliwości gry. Combat Mission Gold to:

- 6 armii, 50 rodzajów uzbrojenia, 126 rodzajów pojazdów i ponad 50 scenariuszy.
- Wierność historycznej prawdzie, począwszy od wyglądu i zachowania jednostek, poprzez algorytmy toru lotu pocisku i zniszczeń, na składzie poszczególnych jednostek bojowych skończywszy.
- Znakomity edytor umożliwiający stworzenie własnej bitwy oraz tryb bitwy generowanej przez komputer. Dzięki niemu możesz cieszyć się grą nawet po skończeniu wszystkich scenariuszy!
- Tylko w wersji gold dodatkowa płyta z modami i wyczerpująca instrukcja!

(0-22) 519 69 69

www.cdprojekt.info

Logo Combat Mission: Beyond Overlord jest zastrzeżone dla Big Time Software, Inc., 1997-2002

ŚCIŚLE TAJNE

AKTA OPERACYJNE
THE SUM OF ALL FEARS

Witajcie w ośrodku szkoleniowym grupy Rogue Spear prowadzonym przez instruktorów Red Storm Entertainment! Skoro jesteście tu, to należycie do najlepszych i doskonale zdajecie sobie sprawę z faktu, iż najbliższy okres waszego życia zostanie poświęcony treningowi i walce, w tym także i walce z waszym własnym strachem.

Rozkaz nr 341
Najpierw strzelać potem pytać

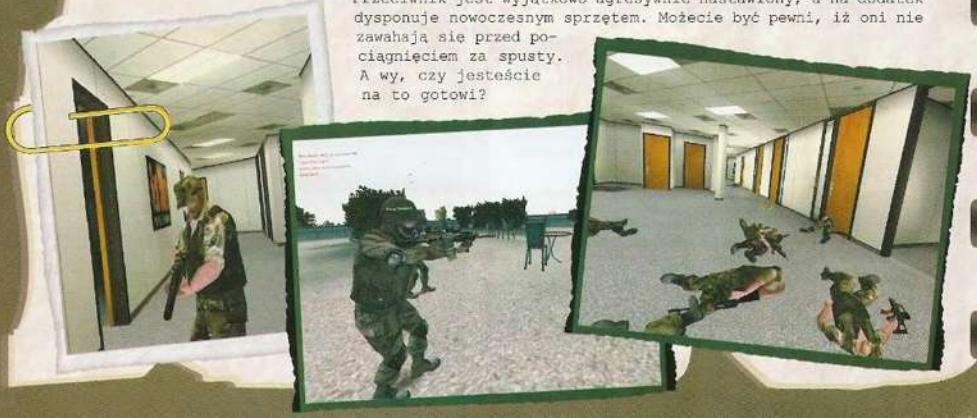
Stanowicie kolejną z wielu grup operacyjnych, które miały już okazję wykazać się w walce z terrorystami. Teraz na was kolej, żółtodzioby! To jest wojsko, a nie gra w bierki i jeśli nie przepadacie za widokiem krwi, pakujcie manele i wracajcie do mamusi!

Staniecie w obliczu najcięższych zmagań, które to dotychczas znaliście jedynie z gazet. Plaga robactwa, zwanego przez cywilów terrorystami, ponownie zaczęła siać strach. Jednak to oni mają się was bać. Zanim traficie w wir walki, warto byście zaznajomili się z jej zasadami, dlatego każdy powinien przejść odpowiedni trening. Poznacie zasady poruszania się podczas akcji, celnego strzelania i detonowania ładunków wybuchowych. Po zdobyciu tej niezbędnej wiedzy, zostaniecie skierowani do właściwej grupy.

Według danych wywiadu, otwarcie granic pomiędzy państwami umożliwiło zacieśnienie kontaktów grupom terrorystycznym, co z kolei oznacza niekontrolowany przepływ broni i innych materiałów, które mogą być wykorzystywane przez terrorystów. Tęcza, czyli wy żołnierze, macie za zadanie zakończyć raz na zawsze ten proceder! Według założeń sztabu cała operacja zamknie się w jedenastu misjach mających miejsce w zróżnicowanych warunkach - począwszy od terenów zurbanizowanych i aglomeracji miejskiej, a skończywszy na pewnych prywatnych podmiejskich posiadłościach (Szczegóły znajdziecie w rozkazie nr 342).

Przed każdym zadaniem czeka was odprawa, podczas której dowiecie się wszystkiego o czekającej na was robocie. Następnie dobieracie sobie jeden z kilku zestawów ekwipunku przewidzianych przez dowództwo jako wyposażenie indywidualne. W ich skład może przykładowo wchodzić: broń długa, krótka oraz kilka granatów i „czujnik życia". Wraz z rozwojem akcji możecie liczyć na coraz to nowsze modele broni w waszym arsenale, odpowiednio nadające się do wykonywanej właśnie misji. Zespoły są trzyosobowe, jednak w trakcie walki nierzadko będziecie współpracować z innymi grupami. W takiej sytuacji istotną rolę odgrywa właściwe zsynchronizowanie w czasie; kilka sekund za późno i drugi skład zostanie zmasakrowany, lub to wy spóźnicie się na miejsce ewakuacji. Czas i precyzja - te dwa elementy zaczną stanowić o waszym życiu lub śmierci!

Przeciwnik jest wyjątkowo agresywnie nastawiony, a na dodatek dysponuje nowoczesnym sprzętem. Możecie być pewni, iż oni nie zawahają się przed pociągnięciem za spusty. A wy, czy jesteście na to gotowi?



Rozkaz nr 342
Najważniejsze to optymizm

Wszystkich domorosłych strategów i taktyków ostrzegam: nie macie czego tu szukać! Zadanie od początku do końca zostało dokładnie zaplanowane i musicie tylko poruszać się według z góry opracowanej trasy. Wchodzicie, wykańczacie i wychodzicie - jak zwykł mawiać Cezar. Przyznajemy dwa rodzaje medali: te za życia i te pośmiertne; przy czym tych drugich statystycznie rozdajemy więcej, więc dobrze zastanówcie się czy interesuje was ta robota. Jeden facet z karabinem maszynowym w przejściu może skutecznie wyprawić każdego do lepszego świata, a możecie mi wierzyć, iż takich facetów są tam całe zastępy. Dzięki rozwojowi naszego programu szkoleniowego, grupa w której się znajdujecie jest o wiele bardziej skuteczna niż poprzednie. Żołnierze szybciej reagują na wroga i nie stoją już w przejściach jak kołki. Uproszczony system komunikacji i wydawania komend z pewnością pomoże wam w akcji. Dysponujecie doskonałym wyposażeniem i wyszkoleniem, jednak spotkacie na swej drodze również dobrze zorganizowane grupy. Uważajcie na zastawiane przez terrorystów pułapki ogniowe i nie stawajcie tyłem do drzwi, nawet tych sprawdzonych! Oni czekają na takich frajerów, a cmentarze są pełne ciał komandosów, którzy nie traktowali swej roboty poważnie.

Załącznik nr 1
Z palcem na spuście

Jeśli nie planujecie odbywania stażu w jednostce przez cały okres trwania walk, możecie uczestniczyć w wybranej przez siebie misji. Takie szybkie zadanie, również może przynieść korzyści militarne. Ponadto niektóre z misji, będziecie zmuszeni wykonać samotnie, co może udać się tylko przy waszym doskonałym wręcz wyszkoleniu. A to z kolei zależy od intensywności treningu przeprowadzanego z innymi ludźmi. Akcja wieloosobowa nauczy was odpowiedniego reagowania podczas walki, a kto wie, może znajdą się kolejni kandydaci do Tęczy?

Oprócz krwi i potu możemy zagwarantować wam całkiem interesujące wrażenia estetyczne. Mimo, iż kilka misji będziecie musieli wykonać w nocy, to jednak nawet przy słabym świetle docenicie piękno otaczającego was świata - tylko za bardzo się nie rozmarzcie, bo chwila nieuwagi i szybko z niego zejdziecie. Z rozpoznaniem swój-obcy nie będziecie mieli żadnych problemów, gdyż „tamci" są wystarczająco brzydcy i pakując w nich kilka kulek, oddajecie im niewątpliwą przysługę.

Jest jeszcze kilka rzeczy o których musicie pamiętać: pierwsza to fakt, iż błyski, podczas strzałów z broni, mogą zdradzić wasze pozycje nawet w najczarniejszą noc. Druga zasada, którą musicie wziąć sobie do serca, to zbytnie nie rozglądanie się po wnętrzach; są ładne ale macie koncentrować się na wyszukiwaniu wrogów, a nie podziwianiu architektury. I trzeci - z pewnością nie ostatni - punkt: nie macie co strzelać przez ściany. Szanse na trafienie są minimalne, co dla jednostki tego typu znaczy tyle samo, co żadne. Tylko strzał bezpośredni eliminuje wroga! Pamiętajcie również o tym by ufać nie tylko swoim oczom, ale także uszom. Przeciwnicy są bardzo pewni siebie i stają się wyjątkowo gadatliwi, co możecie wykorzystać. Wystarczy tylko dobrze nasłuchiwać! Na zakończenie, musicie wiedzieć, iż „góra" liczy na Tęczę. Szczerze mówiąc początkowo miałem was za beznadziejnych żółtodziobów, jednak teraz widzę, że istnieje szansa na to, byście kontynuowali chlubne tradycje tej jednostki.

Rozejść się! ❐

MISJA W PIGUŁCE

Typ operacji - zręcznościowa
Przygotowanie lingwistyczne - brak
Przegląd demonstracyjny - brak

★★★★½ **Jakość kamuflażu**
★★★★ **Wykorzystanie systemów łączności**
★★★★ **Mobilność**

Wartość bojowa **8**
NIEZŁA JAZDA

Udogodnienia:
+ intuicyjne prowadzenie akcji
+ zróżnicowane i rozbudowane zadania

Utrudnienia:
- brak planowania misji
- tylko gotowe zestawy uzbrojenia

DANE TECHNICZNE

Wymagania minimalne: Pentium 2 300, 64 MB RAM, CD-ROM x4, karta 3D 8 MB

Wymagania zalecane: *Pentium 2 450, 128 MB RAM, karta 3D 16 MB*

producent: *Red Storm*
wydawca: *Ubi Soft*
polski dystrybutor: *Play It*

http://www.redstorm.com

OPERATION FLASHPOINT RESISTANCE

Przygody dzielnego partyzanta Troski

Stworzona przez firmę Bohemia Interactive gra Operation Flashpoint: Cold War Crisis przebojem wdarła się na listy bestsellerów i przez wielu miłośników gier wojennych uważana jest za najlepszą symulację pola walki jaka kiedykolwiek powstała na peceta. O jej popularności świadczyć może ogromna liczba stron www poświęconych grze oraz pokaźna ilość modów, stworzonych przez jej fanów. Obecnie na rynku pojawiło się oficjalne rozszerzenie do Operation Flashpoint, opatrzone podtytułem Resistance.

Miodzik

Chociaż **Resistance** stanowi dodatek do **OF**, to jego akcja rozgrywa się w zupełnie innych realiach, niż te, które znamy z podstawowej wersji. Tym razem osią konfliktu nie są zmagania wojsk NATO z sowiecką inwazją, a gracz nie pełni roli amerykańskiego żołnierza, lecz... ekskomandosa Specnazu. Ów zdemobilizowany żołnierz nazwiskiem Wiktor Troska żyje sobie spokojnie na wyspie Nogovo, która pewnego dnia pada ofiarą napaści wojsk radzieckich. Rosjanie, jak na złe charaktery przystało, nie dają pożyć mieszkańcom, wprowadzając na wyspie rządy terroru, co w rezultacie zmusza głównego bohatera – początkowo niechętnego przemocy – do chwycenia za broń. W ten sposób przyłącza się on do ruchu oporu, składającego się z kiepsko uzbrojonych i wyszkolonych cywili, którzy odtąd stanowić będą całą jego armię.

Dobór walczących stron nie pozostał bez wpływu na przebieg kampanii, stanowiącej oś **Operation Flashpoint: Resistance**. Ze względu na fakt, że strona, po której walczy prowadzona przez gracza postać, pozbawiona jest zaplecza logistycznego, istotne staje się odpowiednie zarządzanie dostępnymi zasobami, czyli – mówiąc wprost – zbieranie sprzętu po zabitych, gdyż często okazuje się on bardzo przydatny, o ile nie niezbędny, w następnych misjach. Tak samo ważne jest dbanie o życie kolegów z oddziału: rezerwy są bardzo szczupłe, jak to w partyzantce bywa. Jeśli natomiast chodzi o konstrukcję misji, to i one zostały dopasowane do warunków „powstańczych": znajdują się wśród nich i operacje dywersyjne w rodzaju ataku na konwój, i niespodziewane ataki na radzieckie bazy, zawsze jednak przy uwzględnieniu szczupłych sił, jakimi dysponują partyzanci. W praktyce oznacza to, że lwią część roboty odwalić musi główny bohater, tym bardziej, że SI sterująca poczynaniami sojuszników częstokroć szwankuje i lezą oni gdzie popadnie – a najczęściej popada pod lufy wroga. Na szczęście drobiazg ten nie ujmuje wiele całości produktu.

Operation Flashpoint: Resistance nie wprowadza istotnych zmian do kodu gry. Pojawiła się nowa wyspa – w sumie 100 kilometrów kwadratowych nieco bardziej niż w podstawowej wersji urozmaiconego terenu; dodano parę nowych rodzajów broni, w tym także krótkiej, jak również dorzucono kilka pojazdów. Twórcy programu postarali się także o ulepszenie grafiki, efekt jest jednak średnio imponujący – trochę więcej szczegółów, kolorów, większe zróżnicowanie budynków i zarośli, detale w rodzaju dymu z rur wydechowych, a także trochę nowych modeli postaci – to mniej więcej wszystko. Poprawiono za to błędy, jakie pojawiały się w trybie multiplayer i dorzucono garść misji dla tego rodzaju gry, co jednak nie stanowi jakiejś wielkiej atrakcji, albowiem od scenariuszy do gry wieloosobowej aż się roi w sieci. Ogółem jednak warto polecić ten dodatek wszystkim tym, którzy zagrywali się w podstawową wersję **Operation Flashpoint**: dwadzieścia nowych misji to przynajmniej tydzień solidnego grania – a poza tym, gra ta wciąż pozostaje najlepszym symulatorem pola walki dostępnym na peceta. ❐

Cena: 79 zł | **Wersja polska** ✓ | **Demo:** —

Wymagania minimalne:
PC Pentium 2 300, 128 MB RAM, Windows 98/XP/2000, akcelerator 3D 16 MB

Wymagania zalecane:
Pentium 733, 256 MB RAM, akcelerator 32 MB

producent: *Bohemia Interactive Studios* **wydawca:** *Codemasters*
polski dystrybutor: *Cenega*
http://www.bistudio.com/resistance/

ZRĘCZNOŚCIOWA

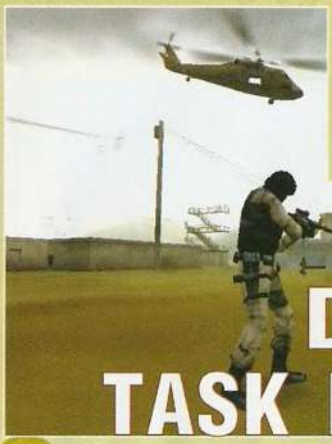
8

NIEZŁA JAZDA

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ nowe typy broni i pojazdów
+ ulepszona grafika
+ rozwinięta linia fabularna

WADY:
– błędy w SI



DELTA FORCE: TASK FORCE DAGGER

Bij taliba, kto w Boga wierzy!

Od jakiegoś czasu z pewnym zdziwieniem skonstatowałem, że żaden z producentów nie sięgnął po jakże aktualny temat zmagań w Afganistanie. Wszak przenoszenie na ekran (zarówno duży kinowy, jak i mniejszy komputerowy) zmagań dzielnych „amerykańskich chłopców" to już pewna popkulturowa tradycja, do której przyzwyczaił nas showbiznes. Nic jednak straconego, Novalogic wydała właśnie samodzielny dodatek do znakomitego Delta Force, który przenosi gracza właśnie do Afganistanu.

Dengar

Gra pozwala przede wszystkim, na wcielenie się w przedstawiciela wojskowej elity elit, czyli członka oddziałów Delta, ale nie tylko.... Po raz pierwszy bowiem w grach z tej serii wybierać możesz z dziesięciu różnych formacji. Do wyboru masz 2/75th Ranger, SEAL Team 6, CIA Spec Ops, UK SAS 22 Regiment, SFOD-SF Viper Team, australijski SASR, kanadyjski JTF-2, Marine Force Recon, USAF CSAR i tytułowy SFOD-DELTA. Jako znakomicie wyszkolony i uzbrojony komandos, do wykonania masz 25 misji powiązanych w kampanię, lub rozgrywanych pojedynczo. Do tego oczywiście możliwość gry w trybie wieloosobowym.

Zarówno dobór uzbrojenia, jak i możliwości poruszania się, zasięg broni, wpływ warunków atmosferycznych – pozwalają poczuć przedsmak tego, co przeżywać mogą żołnierze walczący za linią wroga. Skoro jesteśmy już przy broni, to warto wspomnieć, że wybierać możesz z trzydziestu różnych rodzajów uzbrojenia, w tym siedemnastu nowych.

Task Force Dagger opiera się na tym samym enginie, co ***Land Warrior***, a zatem nie można narzekać na grafikę. Zresztą silnik ulepszono, dzięki czemu pozwala on na generowanie całkiem niezłego obrazu przy niezbyt wyśrubowanych wymaganiach sprzętowych. Okolice miejsc znanych z ekranów telewizyjnych odtworzono z ogromną dbałością o szczegóły (na ile wiernie wiedzą tylko twórcy gry i nieliczni Afgańczycy grający w **Delta Force**). Z talibami i Al Kaidą przyjdzie Ci walczyć w okolicach Kandaharu, Mazar-i-Sharif, twierdzy Tora Bora czy na granicy pakistańsko-afgańskiej.

Misje są dosyć zróżnicowane, choć nie zaskakują specjalnie pomysłowością. Ot zwykła „żołnierska robota". Przyjdzie Ci zatem atakować konwój, brać udział w opanowaniu lotniska, zdobywaniu chronionych bunkrów, niszczeniu wyrzutni SAM, eskortowaniu dziennikarza i tym podobnych. Z dodatkowych atrakcji, w grze sterować możesz kamerą UAV (Unmanned Aerial Vehicles), czy korzystać ze wsparcia lotniczo-bombowego.

Sama rozgrywka jest podobna do tego, co oferował ***Land Warrior***. Większość misji wymaga broni dalekiego zasięgu, cierpliwego podchodzenia wroga i szybkiej eliminacji przeciwników. Si jest niezła i generalnie nie zdarzają się sytuacje, w których mógłbyś niepostrzeżenie podejść pod sam nos talibów. Z drugiej strony kilka razy zdarzyły mi się podczas gry momenty, kiedy przez ściany wyraźnie widać było zaczajonych wrogów. To jednak drobna i częsta dolegliwość gier tego typu.

Podsumowując, **Delta Force: Task Force Dagger** to świetny dodatek do hitu sprzed jakiegoś już czasu. Niemałą zaletą jest to, że grać można bez podstawowej wersji. Dużym plusem jest też spory wybór jednostek i broni. Prawdę mówiąc, wprost nie mogę się doczekać kolejnego dodatku ***Delta Force: Black Hawk Down***, przenoszącego akcję na ulice Mogadishu. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ wielość jednostek specjalnych
+ akcja w Afganistanie
+ realizm

WADY:

– nudnawe misje

Cena: 69 zł | **Wersja polska** | **Demo:** —

Wymagania minimalne:
Pentium 2 300, 64 MB RAM, CD-ROM x4

Wymagania zalecane:
Pentium 2 500, 128 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB

producent: *ZombieStudio* **wydawca:** *Novalogic*
polski dystrybutor: *Cenega*

http://www.novalogic.com/games/DFTFD/default.htm

ZRĘCZNOŚCIOWA

8

NIEZŁA JAZDA

HIDDEN AND DANGEROUS DELUXE

Lifting dawnego hitu

Zapewne wielu pamięta jakie poruszenie w komputerowym świecie wywołała gra produkcji czeskiej zatytułowana Hidden and Dangerous. Jej premiera miała miejsce w połowie 1999 roku i zgodnie przez pisma branżowe została uznana za jedną z najciekawszych produkcji w historii. Niemal dokładnie w trzecią rocznicę wydania gry, w sprzedaży pojawia się jej wersja „Deluxe" ze zmienioną grafiką i wzbogacona o kilka nowych drobiazgów. ***Maciej Jasiński***

Hidden and Dangerous Deluxe zawiera w sobie kampanie z podstawowej wersji gry, oraz z dodatku **Fight for Freedom**. Łącznie jest zatem ponad trzydzieści misji. Nie jest to może jakaś szokująca ilość, ale każdy, kto zetknął się z **Hidden and Dangerous**, wie ile czasu potrafi zająć ukończenie wszystkich kampanii. Poszczególne zadania nie są łatwe i wymagają wielokrotnego próbowania ich wypełnienia oraz częstego korzystania z zapisanych stanów gry. Pomimo tego szkoda, że w wersji „Deluxe"nie pojawiły się żadne nowe kampanie, ani pojedyncze misje. Byłaby to z pewnością miła niespodzianka dla wszystkich sympatyków gry i kolejny argument przemawiający za jej zakupem. Dla chętnych przygotowano jedynie edytor pozwalający na tworzenie własnych misji.

Głównym celem stworzenia wersji „Deluxe" było opracowanie od nowa całej oprawy graficznej. Poprawiono tekstury budynków, pojazdów oraz animacje postaci. Widoczne zmiany zaszły również w wyglądzie tła (nieba, gruntu, drzew, gór), jak i atrakcyjności wszelkich eksplozji. Dodano także cienie, dzięki czemu gra zyskała jeszcze więcej realizmu. Pomimo wszystko nie jestem w żaden sposób zachwycony całością oprawy graficznej **Hidden and Dangerous Deluxe**. Faktycznie jest ona znacznie lepsza niż w wersji podstawowej, jednak biorąc pod uwagę obecne możliwości sprzętowe i osiągnięcia konkurencji, mogłaby być nieco bardziej szczegółowa i dopracowana. Rażą przede wszystkim niektóre puste wnętrza budynków, a także widoczne na „ziemi" kreski wyznaczające łączenia poszczególnych tekstur.

Niestety żadnym zmianom nej poddano sztuczną inteligencji. Co prawda nigdy nie było z nią źle, jednak przy dłuższej grze można było zaobserwować kilka dziwnych zachowań członków własnego oddziału, jak i żołnierzy niemieckich. Wojacy nadal blokują się w drzwiach i nagminnie spodają zdrabinek, ale są to na szczęście drobiazgi, które w istotny sposób nie wpływają na grywalność.

Dla mnie o wiele ważniejsza niż zmiany w grafice, jest polska wersja językowa **Hidden and Dangerous Deluxe**. Całość opisów przed misjami opowiada lektor, również polecenia wydawane innym żołnierzom są po polsku. Trzeba przy tym dodać, że dobrze dobrano głos narratora – odprawy w jego wykonaniu brzmią dokładnie tak jak powinny w wojsku.

Pomyślano również o zwolennikach sieciowania. Poprawiono ten tryb gry, zapewniono większą stabilność oraz kontakt głosowy pomiędzy uczestnikami rozgrywki. Może dzięki temu zabiegowi **Hidden and Dangerous** zadomowi się na dobre w sieci, co zaowocuje większą ilością ciekawych map i misji stworzonych przez samych graczy.

Nie ulega wątpliwości, że gra **Hidden and Dangerous** zestarzała się nieco przez ostanie trzy lata. Jednak operacja plastyczna przeprowadzona przez ludzi z **Illusion Software** jest udana. Ponowne wydanie gry, to okazja do przypomnienie sobie tego tytułu przez jego dawnych miłośników oraz pozyskania grona nowych sympatyków. ❐

Cena: 79 zł	Wersja polska	Demo:	STRATEGICZNA
Wymagania minimalne: *Pentium 333, 32 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB*	**Wymagania zalecane:** *Pentium 800, 128 MB RAM, akcelerator 3D 32 MB*		9
producent: *Illusion Softworks* **wydawca:** *Take 2/ Gathering of Developers* **polski dystrybutor:** *Play It*			
http://www.godgames.com			**REWELACJA**

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ poprawiona grafika
+ ciekawe scenariusze
+ bogaty arsenał broni

WADY:
– brak nowych misji

ZMIEŃ SWÓJ TELEFON

LOGA * DZWONKI

TYLKO 1 zł + VAT

AK.200598 Jezioro Łabędzie	AK.100085	AK.104281
AK.200034 Airwolf	AK.104837	AK.105269
AK.200048 Gliniarz z Beverly Hills	AK.401003	AK.401052
AK.200149 Ojciec Chrzestny	AK.401737	AK.500011
AK.200208 Mortal Kombat	AK.500054	AK.500062
AK.200536 Deszcze niespokojne	AK.500125	AK.500128
AK.200606 Kariera Nikodema Dyzmy	AK.500214	AK.500255
AK.200613 Vabank	AK.500306	AK.500309
AK.200620 Alternatywy 4	AK.500319	AK.500390
AK.200242 J.M.Jarre	AK.500560	AK.500567
AK.200087 Hymn ZSRR	AK.500804	AK.500873
AK.200250 Ring Ring	AK.500895	AK.500922
AK.200290 Tetris	AK.501001	AK.501009
AK.200102 La Cucaracha	AK.501069	AK.501071
AK.200391 10 w skali Beauforta		
AK.200405 Pepe wróć		
AK.200406 Autobiografia		
AK.200150 We are the Champions		
AK.200065 Pszczółka Maja		
AK.200084 Cancan		

AK.400104	AK.401700	AK.500013
AK.500076	AK.500175	AK.500305
AK.500310	AK.500392	AK.500784
AK.500890		

❑ **Jeśli chcesz zmienić wygląd swojej komórki, mieć nowe logo lub dzwonek wyślij SMS o treści AK. (numer logo lub dzwonka) pod numer 7116.**

❑ **Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu, wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7116, a w treści wpisać numer wybranego dzwonka lub logo i podać numer odbiorcy oddzielony kropką, np.: AK.(numer logo lub dzwonka).601010203**

– Usługa dostępna tylko dla wybranych modeli telefonów Nokia i Samsung.
– Koszt: 1 zł + VAT.
– Usługa jest dostępna we wszystkich sieciach.

Copyright by Phonesat.

WZNOWIENIA

HOMEWORLD

STRATEGICZNA

Ilekroć słyszę szumne zapowiedzi niektórych twórców głoszących, że ich najnowszy produkt przyćmi sławę **Homeworlda**, tylekroć na moich ustach bezwiednie pojawia się cyniczny uśmieszek. Owszem, rozumiem tok myślenia producentów – oprzeć się na tak znamienitym tytule i jeszcze buńczucznie ogłosić jego rychłe odejście w niepamięć, to taktyka pozornie słuszna. Z tym, że w praktyce bardzo złudna – w rzeczywistości okazuje się bowiem, że **Homeworld** i tak nadal bezapelacyjnie króluje w dziedzinie strategii kosmicznych 3D.

Przybierając postać jednego z przedstawicieli rasy występującej w grze, gracz mógłby zakrzyknąć, niczym Michael Douglas w „Upadku" : I'm coming home! Tak się bowiem dziwnie losy rasy Kharakid ułożyły, że teraźniejszość znaczy dla nich wygnanie, a nadzieja na przyszłość związana jest z powrotem na rodzimą planetę.

Mocnymi stronami **Homeworlda** są: fantastyczna oprawa graficzna w pełnym trójwymiarze, wiarygodna i pełna niespodziewanych zwrotów fabuła oraz swoboda ruchów w przestrzeni kosmicznej. Zanim jednak przystąpisz do właściwej rozgrywki, warto zapoznać się z obszernym tutorialem, który łagodnie wprowadzi Cię w arkana sztuki wojennej **Homeworlda**. Prawdą jest, że gra ta do łatwych nie należy i przypadkowych graczy może zbyt szybko do siebie zniechęcić, jednakże wytrwali miłośnicy strategii znajdą w niej materiał na długie godziny wyśmienitej zabawy. Istotną rolę w rozgrywce stanowią liczne potyczki zbrojne, w trakcie których do boju rzucać będziesz trzy zasadnicze typy statków kosmicznych: od małych jednostek zaczepno-zwiadowczych, poprzez większe „krążowniki", a kończąc na okręcie-matce. Walcząc musisz pamiętać o takich kwestiach, jak właściwy dobór jednostek w grupach bojowych czy też o stałych pracach badawczych nad ulepszeniami technicznymi swego arsenału. **Homeworld** to obowiązkowa w kolekcji gier u każdego fana strategii i grzechem byłoby pominąć ten tytuł na liście swoich najbliższych zakupów.

Cena: 49 zł

Wymagania minimalne:
Pentium 200, 32 MB RAM, CD-ROM x4, akcelerator 3D

WERDYKT **9**

QUAKE III GOLD

ZRĘCZNOŚCIOWA

Istnieją gry, które wywarły tak silny wpływ na rozwój komputerowej rozrywki, że dla każdego szanującego się gracza fakt nieposiadania takiego tytułu to powód do zalania się wstydliwym rumieńcem. Bez dwóch zdań jednym z takich produktów jest trzecia część ***Quake'a*** **– Quake III Arena** oraz jej sieciowy odpowiednik – **Quake III Team Arena. Quake III** to nie tylko jedna z najpopularniejszych po dzień dzisiejszy gier sieciowych, ale i posiadaczka niesamowicie wydajnego silnika graficznego, z którego korzysta wiele innych gier komputerowych, że wspomnę tu jedynie o ***Medal of Honor: Allied Assault*** oraz ***Return to Castle Wolfenstein***. Oba te tytuły aktualnie nie mają sobie równych w dziedzinie FPS.

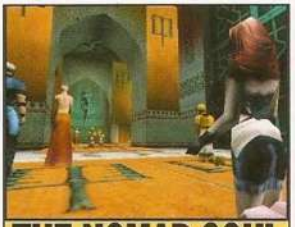
Wróćmy jednak do **Quake'a III. QIII Arena**, jak zapewne większość graczy pamięta, całkowicie pozbył się elementu fabularnego, koncentrując się wyłącznie na trybie „deathmatch". Co interesujące, system sztucznej inteligencji sterujący zachowaniem komputerowych przeciwników (botów) został opracowany na podstawie badań nad zachowaniem żywych graczy w trybach multiplayer. Dzięki temu twórcy próbowali uniknąć sytuacji prześladującej niczym plaga część fpp-ów, gdzie gracza zbyt szybko nudzi schematyczne zachowanie komputerowych przeciwników. W **Quake III Arena** znajdziesz trzydzieści poziomów, a każdy z nich zawiera cztery do pięciu Aren. Przejście jednej z nich otwiera Ci drogę do następnej i sytuacja ta powtarza się za każdym razem.

Jeśli chodzi o dodatek sieciowy o nazwie **QIII Team Arena**, to zawiera on system gier drużynowych – „Team Deathmatch". Gracze walczą w nim, między innymi, o utrzymanie strategicznych obszarów mapy, czyli Aren. Jak na przyzwoity dodatek przystało, zawiera on także nowe typy broni i power-upsy. Wśród nich znajdują się także i drużynowe power-upsy umiejscowione w bazie danej drużyny i dostępne tylko dla jej członków – dzięki temu można zbudować zespół składający się z graczy o różnych umiejętnościach (określony typ wojownika rozwija charakterystyczne dla siebie umiejętności).

Cena: 119 zł

Wymagania minimalne:
Pentium 233 MHz, karta 3D 8MB, 64 MB RAM, CD-ROM x4

WERDYKT **9**



THE NOMAD SOUL

PRZYGODOWA

Najbardziej fascynują mnie sny (pomijając sny o tornadzie), w których wydaje mi się, że jestem kimś zupełnie innym, przy czym nie do końca wiem, ani dlaczego tak się stało, ani jak z takiej matni wybrnąć. Jeśli jeszcze do tego dodać fakt, że wszyscy mnie znają i zagadują, a świat w którym egzystuję w niczym nie przypomina ukochanego polskiego piekiełka, to zaczyna się już robić niepokojąco.

W takim właśnie klimacie utrzymana jest gra **The Nomad Soul**. Jedna z najlepszych przygodówek wydanych w 1999 roku (gra posiada nadto element rodem z „bijatyk" i strzelanin FPP). Opowiada ona dziwną historię, w której wchodzisz w ciało niejakiego Kyle'a, pochodzącego z alternatywnego świata o ustroju totalitarnym. Twoim zadaniem będzie poznanie kulisów wcielenia się w postać tajemniczego Kyle'a, odnalezienie się w realiach tego paralelnego świata, poznanie jego prawideł i rozwiązanie zagadek, jakie czekają na Ciebie w tym nieprzyjaznym środowisku.

Na pierwszy plan w tej grze wysuwa się epickość fabuły, jej nieliniowość i obszerność świata przedstawionego. Odwiedzając poszczególne miasta, ich dzielnice, zauważysz, że nie ma dwóch identycznych pubów, czy komisariatów policji. Będziesz odwiedzać domy mieszkalne, prosektoria, supermarkety i mnóstwo innych miejsc. Jeśli chodzi o nieliniowość fabuły, to warto zauważyć, że przy rozwiązywaniu zagadek zawsze możesz wrócić w dane miejsce i poszukać nowego rozwiązania. Co istotne, podczas zwiedzania tego świata śmierć nie kończy Twojej przygody – istnieje ponad 20 postaci, w które możesz się po swym zgonie na nowo wcielić.

The Nomad Soul oferuje przepiękną, trójwymiarową grafikę, która nawet przy dzisiejszych standardach nie może być oskarżona o „trącenie myszką". Wypada także nadmienić, że na soundtrack gry składają się utwory Dawida Bowie. **The Nomad Soul** podczas swej premiery uznana została za absolutny hit i nawet teraz warto do niej wrócić.

Cena: 29,90 zł

Wymagania minimalne:
Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM x4, karta 3D

WERDYKT **9**

Opracował: baRTeS

GRANIE TANIE NIESŁYCHANIE

Każdego miesiąca na rynku ukazuje się cała masa fascynujących gier, ale któż z nas może sobie pozwolić na wysupłanie funduszy na wszystkie interesujące tytuły? Nie wszystko jednak stracone, bowiem na szczęście pojawiają się wznowienia starszych hitów, które w dodatku wracają do sprzedaży po niższej cenie. Na tych stronach znajdziecie nieodzowny przewodnik oszczędnego gracza, dzięki któremu zawsze będziecie wiedzieć, co w strefie niskich cen jest na topie.

THIEF 2 - THE METAL AGE

ZRĘCZNOŚCIOWA

Raz na jakiś czas na naszych maszynach lądują gry, które przez nieziomnych obrońców moralności swobodnie mogłyby zostać wyklęte, spalone na stosie, a pamięć o nich wytarta z wszelkich witryn internetowych. Tak co prawda z grą **Thief** nigdy się nie stało (zresztą gra na to pod żadnym pozorem nie zasługuje), ale z pewnością jej koncept należy do oryginalnych i odrobinkę „podejrzanych" moralnie. Oto bowiem wcielasz się w rolę... złodziejaszka. Mhm... proszę mi wybaczyć to prostackie określenie – tak naprawdę to Garrett, główny bohater gry, nie jest pospolitą postacią, a raczej wykwalifikowanym złodziejem o umiejętnościach z najwyższej półki; taki prawdziwy Arsen Lupin, tyle że z innymi gadżetami w schowku.

Akcja gry **Thief 2: Metal Age** rozgrywa się w rok po wydarzeniach zawartych w oryginale. Jeśli chodzi o rozgrywkę, jest to nadal gra typu „sneaker-shooter", gdzie o wiele bardziej istotnym jest opracowanie taktyki niż zręczność w posługiwaniu się bronią. Z gier bardziej współczesnych, podobna do **Thiefa** jest niewątpliwie gra **Hitman: Codename 47**. Charakterystyczna cecha dla tego tytułu to nieliniowość fabuły: podczas wykonywania misji możesz zboczyć z głównego szlaku w poszukiwaniu sekretnych miejsc, w których znajdziesz cenne przedmioty i przydatne rekwizyty. Misje czekają na Ciebie przeróżne: na przykład już pierwsza z nich wymagać od Ciebie będzie, byś przeprowadził pewną kobietę przez pomieszczenia dużego domu tak, aby później mogła ona zostać „porwana" przez swego kochanka. Czyż to nie romantyczne?

Atmosfera gry jest mroczna, docenisz też tutaj wagę dźwięków obecnych podczas misji – podsłuchiwanie konwersacji może Ci przynieść wiele korzyści i podsunąć pomysły na skuteczne wykonanie zadania. Do pozytywów tego tytułu zaliczyć też można zachowanie przeciwników, ich AI stoi na bardzo wysokim poziomie. Reasumując, gra to godna jest polecenia tym, którzy taktykę na „polu walki" przedkładają nad bezmyślną strzelaninę.

Cena: 29,90 zł

Wymagania minimalne:
Pentium 2 266 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x4, karta 3D

WERDYKT **8**

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

ZRĘCZNOŚCIOWA

Tony Hawk to postać, która w zależności od obranej perspektywy może stać się żywą reklamą lub anty-reklamą skateboardingu. Pierwsze z wymienionych wrażeń odniesiesz, jeśli kiedykolwiek dane Ci będzie obejrzeć go w akcji – w końcu to on wsławił się wykonaniem (po raz pierwszy w historii tego sportu) obrotu o 720 stopni na rampie. Natomiast zniechęcić się do uprawiania skateboardingu możesz wtedy, gdy na zbliżeniu kamery ujrzysz ślady, jakie szczególnie na jego nogach zostawiły lata kariery zawodowej i odniesione w jej trakcie kontuzje wszelakiej maści.

Sport deskorolkowy jest niewątpliwie efektowny i piękny, ale chyba o wiele wygodniej i bezpieczniej jest uprawiać go wirtualnie, na ekranie swojego komputera. **Tony Hawk's Pro Skater** to seria najlepszych symulacji jazdy na desce – ukazały się dotąd trzy części tej gry, a druga niebawem pojawi się w reedycji. W **Tony Hawk's Pro Skater 2** możesz zdecydować się na pojedynczą jazdę na jednym z kilkudziesięciu dostępnych parków, lub też poprowadzić karierę wybranego zawodnika. Rzecz jasna druga z tych opcji jest zarówno bardziej ekscytująca, jak i wiele trudniejsza. Tutaj możesz, między innymi, za zarobione pieniądze nabywać lepszy sprzęt i poprawić statystyki swojego zawodnika. Premie finansowe otrzymujesz nie tylko za piękny przejazd, ale i za wypełnienie zadań „specjalnych" obecnych w danym parku.

Jeśli chodzi o techniczną stronę tego tytułu, to należy się o jej wykonaniu wypowiadać jedynie w superlatywach: cudna grafika, dynamiczny engine, doskonałe utwory muzyczne towarzyszące graczowi podczas przejazdów (w soundtracku znajdują się utwory takich grup, jak „Rage Against the Machine" czy „Naughty by Nature"). Jedyna rzecz, do której można się przyczepić w tej grze, to niepotrzebna obecność krwi na ekranie – niecudana ewolucja kończy się bolesnym upadkiem i plamą krwi na betonie. Pewnie ta opcja miała nam przypominać, że życie deskorolkowca do łatwych i przyjemnych nie należy.

Cena: 39,90 zł

Wymagania minimalne:
Pentium 2 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM x4, karta 4 MB

WERDYKT **8**

SILKOLENE HONDA MOTOCROSS GP + WARM UP!

ŚGK Extra proponuje zabawę w sporty motorowe. Będą to wyścigi crossowe motorów w grze **Silkolene Honda Motocross GP** oraz zawody Formuły 1 w **Warm Up!**. Oba tytuły zbierały swego czasu pozytywne recenzje, znajdziesz w nich bardzo dobrą grafikę oraz wysoką grywalność. Fizyka jazdy, zarówno bolidów F1 jak i motorów, została wiernie oddana.

ŚGK EXTRA 3/02 ***Cena: 24,90 zł***

HEROES OF MIGHT AND MAGIC THE SHADOW OF DEATH

„Cień Śmierci" opowiada o zmaganiach nekromanty Sandro i jego popleczników z przeciwnościami losu, hordami dziwnych istot i magami. Gra oferuje 7 kampanii, kilkadziesiąt scenariuszy, opcje wieloosobową, 20 nowych przeciwników, a także edytor poziomów. Dodatek ten wydany został w polskiej wersji językowej.

eXtra Gra Wielkie Hity ***Cena: 26,99 zł***

HERETIC 2

Heretic 2 to gra ze zbioru „doomowatych", opowiadająca o losach elfa Corvusa, który stara się powrócić do swej ojczyzny – SilverSpring. Gra jest fpp-em używającym zmodyfikowanego silnika Quake II. W grze skorzystasz zarówno z różnych typów broni, jak i magicznych zaklęć.

Explosiv ***Cena: 19,90 zł***

ARENA ONLINE

W SKRÓCIE

NABÓR WSPÓŁPRACOWNIKÓW

Twórcy serwisu http://mmorpg.vgry.net ogłaszają nabór współpracowników do swojej „drużyny". Od kandydatów na recenzentów wymaga się znajomości rzeczy, umiejętności sprawnego przelewania myśli na papier oraz częstego udzielania się w serwisie. W zamian oferowane są profesjonalne konta pocztowe, ekskluzywne beta-wersje gier oraz nagrody dla najlepszych redaktorów. Zdolni czytelnicy SGK – do dzieła!

ZADUMA NAD DOOMEM

Id ogłosiła, że na turnieju QuakeCon zaprezentuje demonstracyjną wersję gry Doom 3. Zastanawiamy się, czy demo to będzie później otwarte na użytek publiczny, ale znając obsesję skrytości panującą wśród producentów, to pewnie tak się nie stanie.

NOWY MOD DO UT

Nowe skiny, bronie i mapy to tylko część z upiększeń poczciwego UT, które znajdziesz w modzie Neo Cairo firmy Teamorbit. Neo Cairo ma w sobie ponadto coś z gry MechWarrior – kontrolę nad mechami. Mało tego, można w tej grze zasiąść za sterami kilku pojazdów. Neo Cairo opowiada o walce toczącej się między opuszczającymi Ziemię ludźmi a Obcymi, którym ten exodus się niezbyt podoba. Mod znajdziesz pod następującym adresem: http://www.teamorbit.org/beta.

CZEŚĆ!

W tym miesiącu postanowiliśmy w Arenie Online wprowadzić w życie motto: „dla każdego coś dobrego", dlatego przygotowaliśmy materiały dotyczące gier należących do wielu gatunków. Miłośnicy fpp-ów znajdą w tym numerze, między innymi, artykuł o **Global Operations**, stratedzy zainteresować się powinni poradnikiem sieciowego grania w **Warcrafta 3**, a rolplejowcom zaserwowaliśmy ciąg dalszy informacji o **Mimesis Online** oraz obszerną zapowiedź gry **Neocron**. Dodatkowo zwróć uwagę na ogłoszenie o naborze redaktorów i recenzentów do, interesującego naszym zdaniem, serwisu internetowego o grach. To oczywiście nie wszystko, żałujemy jedynie, iż zabrakło nam miejsca na... mhm, właściwie to może będzie lepiej, jeśli o tym opowiemy w przyszłym miesiącu. Miłej lektury!

baRTeS

SYNCMASTER WORLD CYBER GAMES 2002

Word Cyber Games to jeden z najbardziej prestiżowych międzynarodowych turniejów gier komputerowych. Około 500 uczestników wyłonionych w trakcie eliminacji organizowanych w 53 krajach świata wyjedzie do Korei i będzie walczyć o nagrody, których łączna wartość wynosi 300.000 $.

7 września rozpoczynają się krajowe eliminacje do międzynarodowego turnieju gier komputerowych World Cyber Games 2002. Impreza, organizowana w całej Polsce przez Samsung Electronics Polska, zakończy się finałem w Hali EXPO XXI w. w Warszawie. Zwycięzcy, wyłonieni podczas polskich eliminacji, wyjadą na światowe finały do Korei.

Samsung Electronics Polska po raz drugi organizuje polską edycję World Cyber Games. Jest to impreza o ogólnopolskim zasięgu. Od 19 sierpnia chętni będą mogli zarejestrować się na stronie www.syncmaster.wcg.pl, co umożliwi im wzięcie udziału w eliminacjach internetowych rozgrywanych pomiędzy 6 a 20 września. Dla zawodników przygotowano rozgrywki w trzech grach: **StarCraft – Brood War**, **Half-Life Counter-Strike** i **Quake III Arena TM**. Najlepsi gracze, wyłonieni w trakcie eliminacji, zostaną zaproszeni na Finał Polski, który odbędzie się 29 września w Hali EXPO XXI w. w Warszawie.

Jednocześnie przez trzy kolejne weekendy września w sześciu największych miastach Polski: 7.09 Warszawa , 8.09 Łódź, 14 i 15.09 odpowiednio Poznań i Gdańsk, 21.09 Kraków, 22.09 Katowice – pojawi się CyberTruck wyposażony w 28 stanowisk komputerowych. Wszyscy miłośnicy gier komputerowych będą mogli zagrać w nim w jedną z czterech gier: **Quake III Arena TM** oraz **2002 FIFA WORLD CUP TM**, **StarCraft – Brood War** oraz **Half-Life Counter-Strike**.

Zwycięzcy polskiej edycji World Cyber Games 2002 wyjadą na finały światowe do Deajeon w Korei, rozgrywane w EXPO Park pomiędzy 28 października a 3 listopada. Fundatorem wyjazdu jest Samsung Electronics Polska. Dodatkowe informacje o regulaminie rozgrywek, grach wybranych do turnieju oraz o terminach i miastach, w których pojawi się CyberTruck, będą dostępne na stronie internetowej www.syncmaster.wcg.pl.

PROJECT ENTROPIA

Świat wirtualny nie przestaje mnie zadziwiać swą pomysłowością i stopniowym zbliżaniem do granicy, gdzie zacierać się będzie różnica między nim a światem realnym. Tym razem zaciekawił mnie projekt szwedzkiego autorstwa, zatytułowany **Project Entropia**. Z pozoru jest to kolejna gra typu MMORPG, która tutaj opowiada historię walki ludzi z maszynami i kolonizacji kosmosu. Oryginalne w tej grze jest jednak to, że będzie w niej można zarabiać pieniądze, które w stosunku 1:1 przeliczane będą na prawdziwe, amerykańskie dolary. **Project Entropia** będzie dystrybuowana za darmo, natomiast konieczne będzie opłacenie abonamentu za jej użytkowanie w sieci. Jedyna niemiła wiadomość, to że gra „ukaże się, jak będzie gotowa". Gdzies to juz chyba słyszałem, ale póki co możesz przynajmniej ściągnąć wersję demonstracyjną **Project Entropia** ze strony głównej tej gry: http://www.project-entropia.com.

AMERICA'S ARMY THE MARKSMANSHIP PACK

Nie ustają prace nad dalszą rozbudową i ulepszaniem gry „pogiądowej" amerykańskiej armii. Twórcy tego oryginalnego projektu ogłosili, że wkrótce ukończony zostanie pierwszy dodatek do **America's Army**, zatytułowany **The Marksmanship Pack**. Jak zapewne obeznani z językiem angielskim zdążyli się już domyślić, pakiet ten zawierać będzie szkolenie (single player) dla przyszłych snajperów, oparte, rzecz jasna, na prawdziwych metodach znanych z armii Wujka Sama. Jednakze pakiet ma do zaoferowania o wiele więcej nowości, między innymi „teamtalk" – rozmówki między graczami należącymi do jednej drużyny, kolorystyczne rozróżnienie między partnerami a wrogiem, oraz bardziej rygorystyczne obostrzenia wobec nieuczciwych lub niesfornych graczy. Więcej szczegółów znajdziesz na stronie: http://www.americasarmy.com.

EARTH & BEYOND

Na fali wzrastającego zainteresowania grami przeznaczonymi do rozgrywek sieciowych, każda szanująca się firma przygotowuje własne propozycje. Trend ów nie ominął firmy **Westwood Studios**: w zaawansowanej fazie produkcji znajduje się gra **Earth and Beyond**, będąca połączeniem symulatora statku kosmicznego z elementami handlu, szpiegostwa oraz wojny gildii i klanów. W grze tej najistotniejszą częścią są podróże międzygwiezdne, w świecie bliskim ludziom i Ziemi – na naszą eksplorację oczekuje najbliższe otoczenie Układu Słonecznego oraz okolice gwiazd Tau Ceti, Capella, Beta Hydri, Vegi a także obco brzmiącego Aragoth. Wszędzie stworzono stacje orbitalne a na poszczególnych planetach bazy, przy czym niektóre z nich dostępne są tylko dla określonych ras i profesji. W **E&B** dużo uwagi poświęca się płaszczyźnie RPG, stąd też duży nacisk na interakcję między graczami, zakładanie własnych gildii oraz uczestnictwo w głównym wątku fabuły, jakim jest konflikt Ziemian z obcymi najeźdźcami.

W SKRÓCIE

POSZERZAMY, POWIĘKSZAMY

Moda na rozszerzenia i dodatki chyba nigdy nie przeminie. I dobrze – dzięki niej ujrzymy już niebawem pierwszy oficjalny dodatek do Medal of Honor: Allied Assault. Niedawno EA podało oficjalną nazwę tego dodatku: Medal of Honor: Allied Assault: Reload. Mają się w nim znaleźć nowe tryby rozgrywki, bronie (między innymi Sten, Ppsh-41), a także poprawione modele postaci żołnierzy. Oby tylko ten długi tytuł nie zapowiadał długiego oczekiwania na dodatek.

UDERZ W STÓŁ...

... a odezwie się berlińska policja. Otóż policjanci ze stolicy Niemiec postanowili na serio zabrać się za właścicieli kafejek internetowych. Ci z przedsiębiorców, którzy pozwalają w swej kafejce nieletnim na grę w brutalne gry z „czarnej listy" (między innymi Counter-Strike) muszą się liczyć z tym, że grozi im zamknięcie interesu. Ponadto zastosowano też zakaz udostępniania automatów do gier osobom poniżej 16 roku życia.

USPRAWNIENIA W SOF2

Na stronie http://sof2.rfhq.com odnajdziesz kilka istotnych usprawnień i poprawek do Soldier of Fortune 2: Double Helix. I tak na przykład, mod „Man Down" pozwala na turlanie się, przeładowywanie oraz używanie broni w trakcie czołgania. Usprawnień jest więcej, dodatkowo na stronie znajduje się też patch z numerem 1.01.

BETA TEST

NEOCRON

Cyberpunkowa gra MMORPG

Zapewne są tacy, którzy pamiętają platformówkę ***The Bermuda Syndrome***, produkcji niezbyt znanej firmy **Reakktor**. Ta sama grupa ludzi zabrała się za poważniejszy tym razem projekt nowej MMORPG zatytułowanej **Neocron**. To duże wyzwanie, biorąc pod uwagę fakt, że światem rządzi niepodzielnie ***Anarchy Online***, ***Ultima*** oraz ***Everquest***, a kroku dzielnie próbuje dotrzymać na przykład ***Mimesis Online***.

Już pierwsze spojrzenie na grę (mimo, że znajduje się ona w fazie wczesnych beta testów) przekazuje dużo informacji o odwzorowaniu świata, możliwościach postaci i przygotowanych typach broni. Engine gry już na tym etapie pokazuje swoje duże możliwości – jest przede wszystkim bardzo elastyczny. Wydaje mi się, że jest nawet szybszy od znanego z ***Anarchy Online***. Efekt taki uzyskano przede wszystkim dzięki redukcji wieloboków, z których składają się renderowane modele. Tekstury dużej rozdzielczości są sprawnie rzutowane i wraz z efektami wybuchów oraz załamań świateł tworzą doskonałą oprawę gry. Do edycji muzyki zaangażowano całkiem popularną na zachodzie grupę „Ghost In the Machine" (trip techno). Pierwsze ścieżki dźwiękowe stanowią doskonałe tło do gry, jednak daleko im jeszcze do wybitnej oprawy ***Mimesis*** czy ***Anarchy***.

Jednakże siła **Neocronu** tkwi w niezapomnianym, cyberpunkowym klimacie, zbliżonym w znacznym stopniu do uniwersum *Cyberpunka 2020*, tradycyjnej gry RPG, o której mało kto obecnie pamięta. Mroczne ulice, wszechobecne korporacje, ich mroczne interesy, zło i przemoc – wokół takich zjawisk obracają się losy gracza. Podobnie jak w ***Anarchy Online***, trzeba w tym świecie zaistnieć, osiągnąć jakiś osobisty sukces, lub po prostu przetrwać. Analogia jest oczywista, zastosowano nawet podobne rozwiązania dotyczące walki, użycia mocy PSI. Przy tworzeniu systemu RPG zastosowano model podobny do *Warhammera Fantasy Role Play*: statystyki postaci bazują na rzutach kością stuścienną, z niewielkimi modyfikacjami. Rzuty oparto natomiast na kości dwudziestościennej, które to rozwiązanie znane jest z kolei ze świata AD&D. Profesje, w jakie można się wcielić, są na razie bardzo ograniczone, a nazwy mówią same za siebie. Dostępny jest więc medyk, technik (specjalista od nanotechnologii), żołnierz, pracownik korporacji oraz człowiek ulicy. Najciekawiej gra się oczywiście psionikiem. Tutaj poprzeczka postawiona jest bardzo wysoko, bowiem wykorzystanie energii umysłu jest nielegalne i jako takie – ścigane przez prawo. Miasto, czyli tytułowy Neocron, odwzorowane jest niezwykle precyzyjnie, każda witryna, billboard reklamowy, pojazd, czy też budynek to skomplikowany model, który można eksplorować od środka. Jest to rzecz niespotykana jak dotąd w żadnej grze MMORPG. Świat zaludniony jest oczywiście postaciami innych graczy. Większość z nich jest „legalna", ma wbudowany chip kontroli emocji i nie może stawać do walki z innymi obywatelami miasta. Jest jednak możliwość wcielenia się w postać wyjętą spod prawa, nie mającą żadnych ograniczeń emocjonalnych. Jedyna bariera to wyższe wymagania w stosunku do korzystania z ekwipunku i bardzo wysokie ceny sprzętu. No i oczywiście wszechobecne roboty policyjne – wygranie potyczki z którymkolwiek z nich nie jest wcale takie proste.

Wielką niewiadomą pozostaje natomiast współpraca w drużynie z innymi graczami. Obecnie łączenie się w zespoły nie jest możliwe, podobnie jest z korzystaniem z większości urządzeń (zapis stanu postaci, system transportowy pozwalający na szybsze przemieszczanie się po mieście, strefa walki). W trakcie testów nadal znajdują się: engine oraz połączenie sieciowe, a wszystko to po to, aby jak najbardziej zoptymalizować kod gry oraz przyspieszyć wymianę pakietów oraz zredukować ich ilość. Według zapewnień producenta, **Neocron** będzie bez problemu działać na łączu 128 kilobitów – oby tylko nie okazało się, że będą to obietnice bez pokrycia. Nie pozostaje nam zatem czekać na pełną wersję – dopiero wtedy wszelkie wątpliwości zostaną rozwiane lub nie. Premiera **Neocron** planowana jest na koniec bieżącego roku. ❐

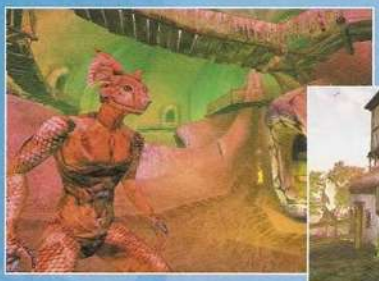
opracował: Psychooo

MODY I USPRAWNIENIA DO MORROWINDA

Morrowind na przeglądzie

Jeden z najnowszych hitów cRPG – **Morrowind** – w niezwykle szybkim tempie zebrał dużą rzeszę fanów. Wśród nich jest wielu młodych, zdolnych ludzi z nadmiarem wolnego czasu, którzy starają się na różne sposoby urozmaicić rozgrywkę tak, aby najmłodsza część ***The Elder Scrolls*** nie była jedynie hitem na kilka pierwszych tygodni, lecz wiekopomnym dziełem. Zanim jednak przejdziemy do twórczości „w czynie społecznym", rozejrzyjmy się, co też zaoferował sam producent. Pierwszy patch (jak to zwykle bywa) naprawia wszelkie drobne błędy, które uniemożliwiają ukończenie gry, a niestety w tej grze takowe wpadki zdarzyły się. Osobiście doświadczyłem nagłego i niespodziewanego zniknięcia łuku, po który został wysłany z obozu Urshilaku. Niestety, ten błąd nie został w poprawce uwzględniony, a szkoda. Jedynym rozwiązaniem nadal pozostaje player->additem...

Zostaliśmy także obdarowani poprawkami irytujących błędów, takich jak zacinające się klawisze shift, ctrl i alt, co powodowało czasem usuwanie czarów z listy w menu, zażegnano też niebezpieczeństwo wystąpienia różnych „zbiegów okoliczności" wysypujących gracza do pulpitu. Problem z akceleracją dźwięku także został częściowo rozwiązany. Wreszcie, jak na przyzwoitego patcha przystało, autorzy dodali kilka przydatnych funkcji, m.in. pasek pokazujący żywotność NPC w trakcie walki i poprawioną obsługę pluginów.



NIEOFICJALNE DODATKI I ŁATKI

Jeśli już o pluginach mowa, to na stronie głównej gry (http://www.morrowind.com) dostępnych jest ich kilka – dodają one postacie, przedmioty, sklepy itp. Osobiście jednak polecam odwiedzenie strony Morrowind Files (http://www.morrowindfiles.com), gdyż tam właśnie można ściągnąć najwięcej nieoficjalnych dodatków (notabene bardzo często będących fixami). Na szczególną uwagę zasługuje kilka z nich:

Cliffracer remover – Cliff racerów można pozbyć się na 3 sposoby: całkowicie, sprawić, że staną się nieagresywne, lub znacznie zmniejszyć ich ilość w grze.

Weathered Signs – Ten plugin pozwala już z daleka odczytywać dokąd zmierzamy. Niestety nazwy miast są kolorowane.

Challenging Mod – podniesienie poziomu trudności.

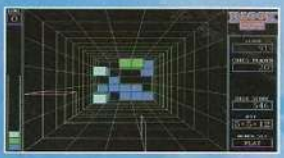
NPC Companion – dodanie towarzysza podróży.

Dwarves – dodaje krasnoludy jako grywalną rasę.

Domy dla gracza – jest kilka pluginów dodających własny dom dla naszego bohatera w Balmora, Pelagiad oraz w innych lokacjach.

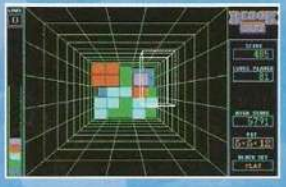
BLOCKOUT

Tetris do kwadratu



Tetris to bez wątpienia najbardziej znana rosyjska gra na świecie. Ba, śmiem nawet przypuszczać, że w ogóle jest to najbardziej znana gra w historii, posiadająca setki klonów, wariantów oraz modyfikacji, pojawiająca się na wszystkich możliwych platformach, pod wszystkie systemy operacyjne. W sieci można odnaleźć przeróżne odmiany tetrisa, z różnymi dodatkowymi ulepszeniami, grafiką wspomaganą przez akceleratory 3D itp., jednak częstokroć twórcy usiłują wprowadzić zbyt wiele zmian, pragnąc stworzyć coś zupełnie nowego, a najczęściej powstaje w ten sposób mało grywalny dziwoląg.

Na szczęście ktoś wpadł na słuszny pomysł przeniesienia ***Tetrisa*** w trójwymiarowy świat. Pierwszą próbę tego typu podjęli bardzo dawno temu programiści z **California Dreams**, tworząc **Blockout** za czasów, kiedy nikt nawet nie śmiał pomyśleć o akceleratorach graficznych, czy kartach grafiki posiadających więcej niż 2 MB pamięci. Zasady gry nie uległy zmianie, z tym, że zamiast zapełniać linie, wypełniasz poziomy. Gra wizualnie może i nie powala na kolana, za to jest bardzo przejrzysta. Bryły w trakcie opadania mają kształt siatki modelu 3D, a dopiero na ziemi wypełniają się różnymi kolorami zależnie od zajmowanej wysokości. **Blockout** nadal charakteryzuje się bardzo dużą grywalnością nawet w dzisiejszej erze potężnych dopalaczy graficznych, jednak jeżeli komuś ciężko przyzwyczaić się do zgrzebności grafiki, to proponuję ściągnąć komercyjną grę ***3D Blocks***, dostępną w dziesięciodniowej wersji próbnej. Zawiera ona nie tylko bardzo ładny remake **Blockouta**, lecz także kilka innych, ciekawych modyfikacji starego dobrego ***Tetrisa***. ❐



opracował: Psychosa

MIMESIS ONLINE W PIGUŁCE

Na dobry początek przygody

Miesiąc temu zamieściliśmy zapowiedź **Mimesis Online**. W tym numerze znów wracamy do tematu, gra zmienia się bowiem w coraz szybszym tempie. Ponieważ trzymamy rękę na pulsie, postanowiliśmy pokrótce przedstawić najważniejsze zmiany, jakie nastąpiły od końca lipca i w miarę obszernie omówić podstawowe zadania i funkcje obecne w **Mimesis Online**.

Jeśli chodzi o zmiany, to przede wszystkim co i rusz dochodzą nowe umiejętności, wprowadzono zapowiadane moce PSI i wyważono proporcje między przeciwnikami. Co najważniejsze, pojawili się fixerzy – doradcy pomocni we wszystkich problemach dotyczących gry, jak też autorzy zadań i misji. Zostawmy jednak na boku najnowsze dokonania twórców i skupmy się na podstawowych komendach, zachowaniach i działaniach, jakie należy opanować, aby bez kłopotu poruszać się w świecie **Mimesis Online**. Celowo pomijam tutaj sekcję tworzenia postaci, gdyż jest ona bardzo prosta, nawet dla początkujących graczy. Należy zwrócić uwagę na przydzielenie punktów rozwoju (okno po prawej stronie panelu tworzenia postaci), przy uzyskaniu przez bohatera nowego poziomu, doświadczenie zostanie podzielone w odpowiednich proporcjach pomiędzy poszczególne cechy tak, jak sobie to wcześniej założyliśmy. Bardzo istotną rzeczą jest wybór rasy: początkującym polecam grę człowiekiem, podczas gdy hirudoni są bardzo słabi fizycznie, a we wstępnej fazie gry mają bardzo mało mocy PSI.

Najważniejsze jest właściwe poznanie interfejsu gry. Proponuję od razu pobawić się ustawieniami kamery, drugi istotny element, jaki należy przejść na początku, to wizyta u doradcy – to duża, unosząca się w powietrzu postać w okolicy startowej. Ona jest w stanie udzielić odpowiedzi na podstawowe pytania z zakresu poleceń konsoli (okno w lewym dolnym rogu ekranuu) oraz przedstawi najbliższe lokacje. Wszystkie obiekty w grze aktywowane są przez kliknięcie na nie i uruchomienie odpowiedniej opcji w prawym, górnym rogu ekranu – to panel Biocomu, dostarczający informacji o najbliższym otoczeniu (posiada upgrade w postaci mapy). Sklepy reprezentują żółte i pomarańczowe prostopadłościany. Wystarczy do nich podejść i uaktywnić panel poprzez kliknięcie – pokazują się odpowiednie okna dialogowe. Ta sama zasada dotyczy nakładania broni, ubrania, dodatkowych urządzeń oraz wymiany gadżetów między graczami.

Istotną sprawą jest walka – w **Mimesis Online** wszystkie dostępne rodzaje ataków znajdują się w panelach po prawej stronie ekranu. Aby zaatakować, klikasz na cel w oknie głównym, potem na odpowiednie działanie z podgrupy aktualnie dostępnych. Efekty odnoszące się do prowadzonej postaci aktywują się automatycznie po wybraniu. Należy zwrócić uwagę na wskaźniki zmęczenia oraz wyczerpanie energii psychicznej – na początku gry ani długotrwała walka PSI, ani długa potyczka wręcz nie jest możliwa. Pamiętając o podstawach przetrwania w świecie **Mimesis Online**, nie zapominaj równocześnie o najważniejszym: najlepszą pomocą są inni, bardziej doświadczeni gracze, którzy bez problemów poruszają się w nieprzyjaznym świecie gry. Uważaj jednak na wrogów, którzy mogą przynieść Ci śmierć. Dobieraj więc swoich sojuszników umiejętnie i z rezerwą, tak abyś w pełni zdrowia doczekał się dalszego rozwoju gry i naszych kolejnych o niej informacji. ❐

LINKI DO MIMESIS ONLINE

http://www.mimesisonline.com
strona oficjalna gry, aktualne patche,
http://www.15.brinkster.com/radium/
dziennik jednego z graczy, opisy jego przygód i rewelacyjne screenshoty
http://www.mimesisgl.gry.pl/
prosta strona fanów gry, ciekawe artykuły
http://www.gutrashian.republika.pl/
pierwsza gildia Mimesis Online, polecam!
http://www.mimesis-online.gry.pl/
strona jednego z fanów, bardzo rozbudowana sekcja dla początkujących, numer jeden wśród linków o Mimesis!
http://www.gamespy.com/codemand/mm/games/mimesis/
oficjalna informacja o grze na gamespy.com + download
MIMESIS IRC
server :stratics.frws.com kanał: #mimesis-online

NOWOŚCI W MIMESIS ONLINE

Oto, co ciekawego zaserwowali nam twórcy gry od czasu wydania numeru 08/02 ŚGK:

- Nowy patch, wersja 1.23
- Rozszerzenie czasu konta testowego do 7 dni
- Rozszerzona pomoc dla początkujących
- Dodatkowe bronie (daleki zasięg), pancerze i ekwipunek
- Poprawiona walka z wykorzystaniem PSI
- Współpraca z GameSpy (info + download)

opracował: Psychooo

GLOBAL OPERATIONS

Próba detronizacji CSa

Global Operations to odpowiedź firmy **Crave Entertainment** na wszechobecne panowanie ***Counter Strike'a***. Odpowiedź ta nasycona jest ciekawymi rozwiązaniami i prawie taką samą ilością błędów, od idiotycznie zachowujących się botów, poprzez niecelne bronie, na zbytecznych gadżetach skończywszy. W internecie natomiast można zaobserwować bardzo ciekawe zjawisko: coraz więcej ludzi rozpoczyna swoją przygodę ze strzelaninami online właśnie od **Global Operations**.

Dużo nie znaczy lepiej

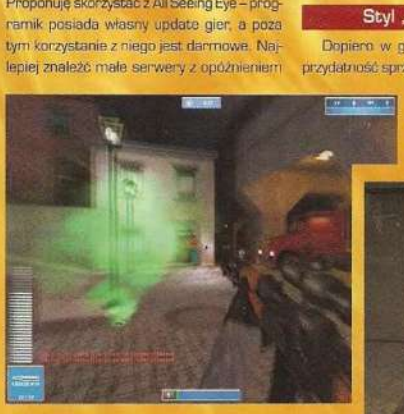
Trzeba przyznać, że ludzie ci mają trochę racji. Przy szybkim połączeniu, gra nabiera barw i dynamiki, być może dlatego, że więcej w niej zadań taktycznych, takich jak: wysadzenie drzwi blokujących przejście, opieka nad zakładnikami itp. Duże znaczenie ma także spory arsenał broni, 32 sztuki to naprawdę sporo. Jednakże ja osobiście nie daję wiary zapewnieniom producenta, że wszystkie odwzorowano niemalże idealnie. Często dochodzi do sytuacji, kiedy to trzeba w przeciwnika wystrzelić naprawdę sporo ołowiu, zupełnie nie wiedząc dlaczego np. ogień z takiego Dragunowa jest nieskuteczny z odległości 100-150 metrów. Granaty odłamkowe mają małe pole rażenia – zupełnie mniejsze niż w rzeczywistości – na szczęście efekty flashbangów i gazu CS są w miarę realistyczne.

W każdym bądź razie początek gry w sieci to przede wszystkim instalacja dobrego programu do wyłapywania szybkich serwerów – wbudowany w grze zawyża pingi. Proponuję skorzystać z All Seeing Eye – programik posiada własny update gier, a poza tym korzystanie z niego jest darmowe. Najlepiej znaleźć małe serwery z opóźnieniem do 100-150 milisekund, co w polskich realiach SDI i osiedlowego internetu może być trochę kłopotliwe. Nie spotkałem się jak dotychczas z żadnym polskim serwerem **Global Operations**, widać było jednak sporo naszych rodaków na zachodnich serwerach. Nie odczuwa się kłopotów z podziałem ról, da się naprawdę całkiem dobrze skoordynować wszystkie działania; nikt nie wchodzi sobie wzajemnie w drogę. Poważnym minusem jest brak komunikacji między graczami podczas samej gry: pogadać przez wbudowanego chata można tylko w przypadku śmierci, kiedy to na nowo podróżujesz na miejsce zrzutu. Reszta rozmów ogranicza się do raportowania lokacji, bez którego nie może się obejść żaden początkujący gracz.

Styl „run-and-gun"

Dopiero w grze sieciowej zauważa się przydatność sprzętu, jakiego nie ma w ***CounterStrike***, jakiego nie ma nigdzie indziej, czyli tłumików, masek przeciwgazowych, noktowizorów, gazu łzawiącego CSi. Absolutna rewelacja to śrutówki i strzelby, których jest 10 rodzajów. Są one odwzorowane bardzo realistycznie i dają maksymalną siłę ognia. Widać przy tym od razu poważny minus dotyczący wyważenia siły dobranych broni. Na większości plansz wystarczy wyposażyć się w automatyczny shotgun i biec prosto przed siebie, nie zważając na snajperów. Taka taktyka doskonale zdaje egzamin w połączeniu ze wsparciem granatami. Granatami po prostu nie trzeba celować, a tworzą one doskonałą zasłonę odłamków wokół celu, do którego mamy dobiec. Przy opóźnieniach większych niż 100-120 milisekund (powyżej tzw. „Normy Internetowej") profesje snajpera i zwiadowcy, z racji użycia broni wymagającej dobrego celowania tracą na wartości. Wszystkie karabiny snajperskie trafiają w 20 procentach, natomiast lekkie pistolety (w tym maszynowe) może w 50%. Nie opłaca się mierzyć do przeciwnika, właściwie wystarczy zasypać go seriami, a i tak któraś z kul trafi go w głowę.

Reasumując można śmiało stwierdzić, iż **Global Operations** to gra nastawiona na akcję, a nie na realizm, i przeznaczona jest dla graczy z dostępem do szybkiego internetu – głównie dla dużych sieci lokalnych. Można ją potraktować jako wstęp do świata FPP, nastawiając się przy tym na późniejsze zdobycie właściwych doświadczeń w ***Counter Strike***. ❑



LINKI GLOBAL OPERATIONS

http://www.globalopsgame.com/
strona główna gry, sporo wyjaśnień dotyczących możliwości engine'u, lista serwerów, konkursy dla graczy
http://www.insideglobalops.com/
największy fan site na świecie, adresy serwerów, porady, opisy map, dodatkowe gadżety, forum graczy,
http://go.erwination.com
strona z mapami (codziennie nowe!), strategie i dodatkowe bronie, narzędzia do tworzenia skinów, animacji wybuchów, wystrzałów, edytory plików dźwiękowych
http://www.clan-mia.com/
strona domowa najlepszego dotychczas klanu M.I.A. (finały mistrzostw USA w lipcu 2002r.)

opracował: Psychoo

DRUGIE OBLICZE WARCRAFTA 3

Poradnik sieciowy

Rozpoczynając grę na battle.net, możemy być pewni, że prędzej czy później trafimy na przeciwnika, który po prostu będzie wdeptywał nasze armie w ziemię. W mniejszym stopniu grozi to weteranom ***Starcrafta***, którzy doskonale znają strategię i taktykę stosowaną w grach RTS. Dlatego właśnie od nich należy czerpać wiedzę i pomysły w materii sieciowej wojny. Jako że obie wspomniane gry mają niemal identyczne zasady rozgrywki, z łatwością można przenieść szereg strategii i podstawową taktykę do najnowszego dziecka **Blizzarda – WC3**.

Podstawy

W wojennym rzemiośle, jakie przyszło nam wykonywać, można wyszczególnić dwa główne elementy: strategię i taktykę – należy wykorzystać oba w stopniu jak najdoskonalszym w oparciu o wybraną rasę, pamiętając zarazem o jej wadach i zaletach. Nastawiając się na szybki atak, gromadzenie sił czy też rozwój technologiczny wkraczasz na pole macromanagementu; pojęcie to dotyczy również rozbudowy naszej bazy oraz naszej ekspansji. Drugim niezmiernie istotnym pojęciem jest micromanagement, czyli prościej mówiąc – dowodzenie naszymi jednostkami, głównie w trakcie potyczki zbrojnej. Opanowanie obu gałęzi zarządzania wymaga czasu i treningu, który nawet profesjonalnym graczom zajmuje wiele miesięcy. Nie należy więc się zrażać, gdy pokona nas bardziej doświadczony przeciwnik.

Macromanagement – zaplecze wojny

Budowa bazy jest pierwszym krokiem ku zwycięstwu, niezmiernie ważnym i często przesądzającym o wygranej, lub porażce. Stosuje się tu określone i wypracowane schematy, to znaczy „Build Upy". Jak większość zagadnień opisywanych w tym artykule, wywodzą się one prosto ze ***Starcrafta***. Popularnie zwane „BU", są bardzo istotne w pierwszej fazie gry (10-15 min.) i polegają na stawianiu budynków oraz powoływaniu jednostek według ściśle określonego schematu prowadzącego do określonego celu, na przykład wyprodukowanie sześciu Wolf Riders w celu szybkiego zniszczenia wrogiego Town Hallu na początku gry. Taki atak zastopuje rozwój wroga i da nam przewagę. Cała zabawa polega na tym, by zrobić to w możliwie jak najkrótszym czasie.

Ideałem jest wzniesienie budynków i taki balans surowcami, aby nie dało się tego w żaden inny sposób zrobić prędzej, wtedy mamy do czynienia właśnie z BU dla naszych przykładowych Wolf Riders.

Przechodząc do kwestii rozmieszczenia "infrastruktury" osady, to należy pamiętać, aby budynki tak umiejscawiać, żeby zwiększała się obronność całości kompleksu. Równocześnie należy używać minimalnych sił. Wieże można otoczyć innym budynkami, blokując do nich dostęp jednostkom walczącym wręcz, przez co wróg dłużej będzie pod obstrzałem. W momencie ataku, wieże można też otaczać robotnikami i znów jednostki przeciwnika nie będą mieć dostępu do wieżyczki. Wpierw będą zmuszone przedzierać się przez grupę chłopów eliminując ich, a cały czas same będą pod obstrzałem z wieży. Niestety przy zastosowaniu tej techniki Twoi robotnicy będą ginąć masowo. Alternatywą jest tu utrata ważnego budynku, albo nawet całej bazy. Atakując przy pomocy Wolf Riders powinniśmy mieć w bazie paru gruntów, co w połączeniu z wyżej wspomnianym atakiem na bazę wroga daje nam istotną przewagę w rozwoju technologicznym. Jednostki Wolf Riders nie są godnym przeciwnikiem w walce wręcz, gdyż zadają obrażenia typu „siege", stąd konieczność stosowania zastępczych metod obrony.

opracował: Dark Xeno

Jeśli chodzi o „ekspy", czyli ekspansję, to sprawa jest prosta i polega na szybkim budowaniu nowych placówek naszej bazy: kopalni złota, punktów wyrębu lasu itd. W praktyce wystarczająca liczba ekspów, to najczęściej dwa lub trzy. Na początku trzeba wziąć po uwagę fakt, że nie wolno wysyłać zbyt wielu robotników do poszczególnych ekspów, gdyż zajmują oni cenne miejsce (sloty) dla wojska. Z tych samych powodów w późniejszych etapach rozgrywki, maksymalne wydobycie często lepiej ograniczyć.

Micromanagement w bitewnym szale

Macro bez micro, to niczym łucznik bez strzał. Twój potencjał zgromadzony w postaci bazy i surowców potrzebnych do egzystencji armii musi zostać mądrze wykorzystany. Nie wystarczy 20 wojowników pchniętych jednym kliknięciem przeciw mniej licznemu wrogowi, który przy użyciu micro może wyrznąć w pień nasze oddziały bez strat własnych... Upraszczając sprawę, micromanagement to właśnie dowodzenie pojedynczymi jednostkami lub ich małymi grupami. Przede wszystkim, należy „podbindować" swoją wesołą zgrajęę pod dowolne klawisze („bind" – przyporządkowanie funkcji do danego klawisza, w tym wypadku konkretnej jednostki/grupy jednostek). Dzięki temu, podczas starcia mamy pełną kontrolę niemal nad każdym żołnierzem. I tu pojawia się sedno sprawy: należy dowodzić w czasie rzeczywistym tak, aby ponieść minimalne straty własne. W praktyce obserwujesz uważnie życie swych jednostek i wycofujesz te najbardziej poszkodowane na tyły, by przeciwnik skupił się na zdrowszych. Po chwili wprowadzasz je ponownie do boju, by nie atakowane już przez przeciwnika dalej zadawały obrażenia. Wykorzystujesz tym samym prosty mechanizm walki, który nakazuje jednostce X atakować najbliższego wroga, tak więc wycofani żołnierze przestają być celami.

Bindowanie jednostek wspomagających, czyli czarodziejów czy szamanów – daje Ci szybki i sprawny dostęp do ich specjalnych zdolności. Oczywiście cały czas posługujesz się klawiaturą, a nie ikonami, by przyspieszyć wydawanie komend. Drugą grupą jednostek, które zawsze powinniśmy mieć osobno przyporządkowane klawiszom są machiny oblężnicze. Do tego wszystkiego dochodzi zróżnicowanie obrażeń zadawanych przez różne typy jednostek. Podział jest następujący: normal/piercing/siege (normalny/przebijający/oblężniczy). W zależności od rodzaju obrażeń i atakowanego obiektu, otrzymasz różne efekty. „Normal" – większość jednostek zadaje wszystkim jednostkom/budynkom takie same obrażenia (podane w charakterystyce jednostki). „Piercing" – tę umiejętność mają jednostki strzelające – ciężko opancerzeni otrzymują podwójne obrażenia, a jednostki lekko opancerzone tylko połowę tej wartości. „Siege" – obrażenia przeciw budynkom podwojone, a mniejsze przeciw jednostkom. Tak więc umiejętne stosowanie odpowiednich jednostek, tak by wykorzystać ich najlepsze strony jest ściśle powiązane z micromanagementem. Do zobaczenia na polu walki! ❐

STYL KOREAŃSKI

Jak sama nazwa wskazuje, styl ten wywodzi się wprost od koreańskich graczy, oczywiście zapalonych graczy w ***Starcrafta***. To właśnie oni zaczęli stosować taktyki micro na szeroką skalę. Cała zabawa polega na perfekcyjnym zbalansowaniu posługiwania się macro- i micromanagementem przy nieustannym nękaniu wroga, dezorganizowaniu rozbudowy jego bazy i uniemożliwieniu mu uporządkowania sił militarnych. W praktyce wygląda to tak, że od samego początku rozgrywki małe grupki toczące walkę podjazdową atakują na przykład strategiczne budynki czy też robotników przeciwnika. W razie zdecydowanego kontrataku wycofują się, bądź osłaniają machiny oblężnicze, zdobywając tym samym cenny czas potrzebny na ich ewakuację. Typowa grupa atakująca bazę to dwie machiny w osłonie czterech strzelców. Atakowanie kilkoma takimi grupami stopniowo daje Ci przewagę i możliwość likwidowania coraz większych grup pościgowych, czy też szybsze niszczenie budynków przeciwnika. Wróg ciągle koncentruje się na obronie bazy i często zmuszony jest przez to do znacznego zwolnienia tempa budowy nowych ekspów.

W tym czasie Ty masz czas na tworzenie własnej sieci budynków wydobywczych i rozwijanie bazy, a Wszystko dzieje się w niezwykle mocnym tempie. Grając w tym stylu ani przez chwilę nie możesz zaprzestać wydawania komend. Przy takiej taktyce Twoje surowce balansują na poziomie rezerwowym, jednakże zapewniają ciągłą produkcję jednostek i rozbudowę bazy. Inną dość osobliwą cechą tego stylu, spotykaną wśród graczy koreańskich, jest klawiatura. Brzmi to niewiarygodnie, ale klawisze niepotrzebne do gry są po prostu... wyjęte z klawiatury! Niewątpliwie jest to całkowicie profesjonalne podejście do gier typu RTS, choć nie wiem, czy przynajmniej w przypadku owych klawiszy nie jest odrobinę przesadzone.

AGE OF WONDERS 2:
TRON CZARNOKSIĘŻNIKA

Piotr Bilski

Druga część gry konkurencyjnej wobec *Heroes of Might and Magic* z pewnością usatysfakcjonuje zapalonych strategów, którzy lubią podbijanie krain przeciwnika oraz rozbudowę własnych miast. Każda misja wymaga niemałego talentu organizacyjnego oraz wyczucia. Nie da się bowiem ukryć, iż program stawia przed użytkownikiem trudne zadania. Oto próba wyjaśnienia co ważniejszych mechanizmów rządzących rozgrywką.

Ekspansja na mapie świata

Praktycznie każde zadanie zmusza dzielnego dowódcę do zapoznania się z nowym terytorium, które jest na początku wielką niewiadomą. Z tego powodu aby osiągnąć zwycięstwo, należy wykazać się agresywnym stylem rozgrywki oraz umiejętnością szybkiej rozbudowy własnej potęgi. Przede wszystkim dobrze jest przed przystąpieniem do każdej rozgrywki najpierw rozegrać kilka tur w ramach treningu oraz zapoznania się z topografią krainy. Główny problem polega bowiem na tym, iż grający nie zna położenia wielu ważnych dla niego miejsc, ścigając się zaś z komputerem powinien doskonale wiedzieć, gdzie skierować swoje oddziały.

Na miejscu startu znajduje się zwykle kilka oddziałów wraz z bohaterami, które muszą jak najszybciej zlokalizować ważne obiekty w swoim sąsiedztwie. Z tego powodu nie należy łączyć jednostek w większy związek taktyczny, lecz raczej rozproszyć je w poszukiwaniu miast, kopalń, krypt i wojsk, które chętnie się do Ciebie przyłączą. Jest to faza eksploracji i zbieractwa, nie powinieneś zatem nastawiać się jeszcze na starcie zbrojne, może poza małymi bitwami z niezależnymi jednostkami strzegącymi miast lub magicznych budowli. Twoim celem jest jak najszybsze zlokalizowanie przynajmniej trzech lub czterech miast, które się chętnie do Ciebie przyłączą. Sytuacja taka jest możliwa wtedy, gdy po naprowadzeniu kursora na obiekt pojawia się ikonka rozmowy zamiast walki. Idealny przypadek to taki, w którym nie musisz płacić za zyskanie wojsk lub mieszkańców, kiedy jednak postacie niezależne żądają pieniędzy w zamian za przyłączenie się do Ciebie, zgódź się bez wahania. Każdy nowy oddział to zwiększenie Twojej potęgi, w dodatku natychmiast, podczas gdy wyprodukowanie podobnej siły pociąga za sobą długi proces produkcyjny. Podobnie jest z miastami – wybudowanie nowego grodu to zajęcie żmudne i długotrwałe, Ty zaś nie masz na razie czasu na podobne zabawy. Poszukiwanie kopalń jest nie mniej istotne, a to ze względu na znaczące zwiększenie dopływu konkretnego surowca w czasie każdej tury. Tych należy szukać w pobliżu gór, występują nawet w zupełnym oddaleniu od siedzib ludzkich. Przede wszystkim jednak szukaj struktur w pobliżu miast. Jak jednak znaleźć te ostatnie? Należy przede wszystkim przemieszczać się wzdłuż dróg, na końcu niemal na pewno znajduje się jakiś gród.

W pierwszej kolejności przejmij wszystko, co można zdobyć od razu. Niezależne miasta, które zamierzają się bronić zostaw na razie w spokoju i zbierz siłę militarną zdolną do ich zajęcia, chyba że już jesteś w stanie to zrobić (ocena siły przeciwnika na podstawie składu armii to inne zagadnienie, któremu poświęcę później kilka słów). W ten sposób tworzą się samoistnie granice Twojego królestwa, które będziesz potem sukcesywnie rozszerzać. Dobrze jest również zlokalizować twierdze przeciwnika, one również są ważnymi punktami obserwacyjnymi. Dopóki nie wkroczyłeś na obce terytorium (w przypadku takiego zdarzenia zostaniesz o tym powiadomiony), możesz działać dość swobodnie, co w szczególności oznacza zajmowanie napotkanych strażnic. Przejęcie takiego budynku pozwala Ci na swobodne rozejrzenie się po najbliższej okolicy, podobnie ma się sprawa ze źródełkami i stawami, w których zobaczysz fragmenty odległych zakątków mapy.

Nieco bardziej skomplikowana jest sytuacja w przypadku wejść do podziemi. Prowadzą one bowiem do potencjalnie rozległych sekcji korytarzy, które nie tylko skrywają niezależnych przeciwników, kopalnie i miasta, ale również tą drogą mogą się przedostać do Ciebie prze-

ciwnicy. Dlatego też musisz dokonać jednej z dwóch rzeczy: ustawić straż tuż przy wyjściu, aby wiedzieć o ewentualnym pojawieniu się przeciwnika, lub też zaryzykować ekspedycję do wnętrza pieczary. W tym ostatnim przypadku warto być świadomym zwiększonego poziomu trudności walk, jakie przyjdzie Ci stoczyć pod ziemią. Ponieważ znajdują się tam bardziej niebezpieczne potwory, należy zebrać grupę przynajmniej czterech do sześciu oddziałów (na przykład dwa oddziały kawalerii mają małe szanse w starciu z dwoma pająkami, a to ze względu na umiejętność tych ostatnich pozwalającą na unieruchamianie nieprzyjaciela).

Tak czy owak, po kilkunastu turach powinieneś mieć już rozeznanie, jakiego rodzaju obiekty otaczają Twoje państwo oraz gdzie należy uderzyć w pierwszej kolejności. W tym momencie należy zaprzestać rozpraszania własnych oddziałów, które nie będą już prowadzić tak intensywnych poszukiwań. Zamiast tego pora zacząć gromadzić je w większe związki taktyczne, które wykorzystasz zarówno do obrony swoich rubieży, jak i ataku na cele przeciwnika. Ten fragment operacji omówimy jednak za chwilę.

Tymczasem warto poświęcić kilka słów zarządzaniu zajętymi miastami. Wbrew pozorom nie jest to sprawa trywialna, zwłaszcza na początku misji, kiedy to nie posiadasz silnej armii, ani też dużych zasobów złota czy energii magicznej. Wiele przygodnie napotkanych oddziałów niezależnych chętnie przyłączy się do Ciebie, żądają jednak w zamian bardzo dużych sum pieniężnych. Twoim zadaniem jest natomiast zdobycie złota jak najszybciej, teraz bowiem potrzebujesz dużej i silnej armii najbardziej, a nie możesz sobie jej zbudować. Niestety, dochód z każdego grodu nie pozwala na gromadzenie znacznej gotówki, tym bardziej, że każda kolejna budowla boleśnie ją uszczupla. Z tego powodu musisz niezwłocznie zwiększyć dochód własnych miast poprzez produkcję towarową. Każde miasto po przejęciu przez Ciebie powinno otrzymać przynajmniej po trzy zadania zwiększenia produkcji towarowej, co podnosi dochód przez Ciebie uzyskiwany. Druga metoda (oprócz zajmowania kopalni rzecz jasna, jednak liczba takich budowli jest ograniczona) polega na zwiększaniu rozmiarów grodu poprzez budowę domów. Powiększanie miasta ma również tę zaletę, iż pozwala na budowę dodatkowych struktur, a w perspektywie wysyłanie wozów osadniczych do dowolnie wybranego punktu na mapie.

W przypadku miast zagrożonych nieprzyjacielską inwazją musisz oprócz tego zatroszczyć się również o niewielkie siły służące do obrony w przypadku niespodziewanego ataku. W zależności od sytuacji powinny to być dwie do czterech jednostek, mogą być nawet te najsłabsze, które da się budować. Ich jedynym zadaniem jest sprawowanie kontroli nad miastem i niedopuszczenie do zajęcia go przez niewielkie siły przeciwnika, które szukają okazji, tzn. nie bronionych grodów nadających się do zajęcia bez walki.

Ogólnie rzecz biorąc, od tego momentu zaczyna się druga faza walki, tzn. przygotowania do zbrojnej rozprawy. Twoje siły powinny zostać podzielone na typowe jednostki służące do regularnej walki oraz małe oddziały poszukiwawcze. Tych ostatnich powinno być znacznie mniej i należy wysyłać je tylko w tych kierunkach, które rokują nadzieje na dodatkowe znaleziska. Jeśli zatem nie dojdzie do nieoczekiwanych odkryć, granice Twojego królestwa, przynajmniej na chwilę zostaną ustalone. Nie oznacza to oczywiście, iż za chwilę nie znajdziesz dodatkowego miasta, oddalonego znacznie od Twoich włości. Cechą charakterystyczną rozgrywki w **Age of Wonders 2** jest konieczność rozmieszczania sił na dużym obszarze, który potem dość trudno jest kontrolować. Tymczasem jednak rozbuduj swoje miasta i przygotuj je do wspierania machiny wojennej. Przede wszystkim warto różnicować poszczególne grody pod względem produkcji, przynajmniej do czasu, aż uzyskasz nasycenie budynków pozwalające na dublowanie możliwości produkcyjnych.

Modyfikacje należy wprowadzać stopniowo w każdym mieście, co osiągniesz poprzez profilowanie zadań. Dla przykładu, niektóre grody należy przeznaczyć jako główne źródło dochodu i co jakiś czas zwiększać tam produkcję towarową. Z kolei kilka innych (najlepiej tych blisko granic królestwa) przeznaczyć na produkcję wojsk, dzięki czemu uzyskasz liczną armię blisko terytoriów wroga, co pozwoli zaoszczędzić sporo czasu przeznaczonego na transport. Jeszcze inne placówki warto rozbudowywać do granic możliwości, dzięki czemu mogą służyć jako baza dla pionierów oraz źródło różnorodnych jednostek. Dość istotna może tu być rola pionierów, czyli oddziałów, których jedynym celem jest poprawianie krajobrazu Twojego królestwa. Przydają się przede wszystkim w momencie napotkania zgliszcz jakiegoś miasta – mogą je bowiem odbudować. Podobnie jest w przypadku dotarcia na nieprzyjazne i bezludne ziemie. Tutaj z kolei warto budować zupełnie nowe skupiska ludności, ich rozwój jednak trwa dłużej niż w przypadku zwykłego miasta. Elementem łączącym te wszystkie struktury są oczywiście drogi i je warto również systematycznie rozbudowywać, co skróci czas podróży oddziałów.

PORADY PRAKTYCZNE

1. Kiedy toczysz walkę z bardzo silnym przeciwnikiem, proste zajmowanie jego miast może okazać się niemożliwe, a to ze względu na bardzo silne kontrataki z jego strony. Jeśli zatem chcesz skutecznie osłabić oponenta, wyczekaj na moment, aż w grodzie będzie stosunkowo słaba obrona, zajmij go i splądruj, a następnie spal i wycofaj się. W ten sposób wróg nie będzie mógł odbić swojej własności.

2. Czasami okoliczności wymagają spalenia konkretnej budowli, takiej jak kopalnia, czy chram. Podczas wykonywania tej czynności musisz pamiętać, iż na miejscu zniszczonej struktury pojawią się oddziały potworów, które również będziesz musiał zaatakować i zlikwidować.

3. Walcząc na planszach o charakterze wulkanicznym pamiętaj, iż przeprowadzanie wojsk przez niektóre fragmenty mapy może okazać się niebezpieczne. Twoje oddziały często zapalają się od pobliskich źródeł ognia, odnosząc obrażenia przez kilka następnych tur.

4. Co jakiś czas będą zgłaszać się do Ciebie różnego rodzaju duchy, żądając wykonania pewnych zadań, na ogół będzie to likwidacja jakichś oddziałów, lub zniszczenie czy odbudowanie struktury. Pomimo iż nie są to misje obowiązkowe, warto je wykonywać, dzięki czemu staniesz się posiadaczem magicznych przedmiotów albo sporej ilości złota i energii magicznej.

5. Na wielu mapach występują w dość pokaźnej ilości teleporty. Są to obiekty służące do szybkich podróży na duże odległości, dzięki czemu jesteś w stanie nieoczekiwanie znaleźć się na tyłach przeciwnika. Ponieważ jednak taka podróż zawsze związana jest z pewnym ryzykiem, dobrze jest spenetrować obszar po drugiej stronie przez kilka tur na próbę, potem zaś wczytać grę i zrobić to jeszcze raz, tym razem będąc świadomym wszystkich niebezpieczeństw.

6. Przekaźnik magii to budowla mająca duże znaczenie dla Twojego zasięgu czarowania. Obiekty takie występują na planszach dość często i na ogół nie są bronione przez przeciwnika, dlatego warto wyszukiwać je i zajmować, co uczyni Cię potężniejszym czarownikiem.

Bitwę należy rozstrzygać jak najszybciej. Łucznicy muszą mieć czyste pole ostrzału, oni zatem muszą zaatakować pierwsi. Dopiero potem uderzą oddziały pierwszoliniowe. Ze względu na zabójcze właściwości pająków, to właśnie one muszą zostać zaatakowane jako pierwsze i zniszczone podczas jednej tury, w przeciwnym wypadku piechota zostanie unieruchomiona i wybita do nogi.

Wojna na poziomie strategicznym

Prowadzenie operacji militarnych w grze odbywa się praktycznie w sposób nieprzerwany, co zresztą było zamierzeniem jej autorów. Podczas każdego zadania możemy wyróżnić dwie główne fazy planowania i przeprowadzania starć z wrogiem. Pierwsza to etap obronny, podczas którego przygotowujemy się do pierwszego spotkania z siłami przeciwnika. Nie należy łudzić się, iż wróg czeka z założonymi rękami, aż wedrzesz się na jego terytorium, to raczej on jako pierwszy dokona uderzenia. Z tego powodu niezwykle ważne jest zorientowanie się, z której strony może nadejść atak. Dobrym pomysłem jest zatem odkrycie najbliższych nieprzyjacielskich placówek, dzięki czemu możesz przygotować się do obrony miast najbardziej zagrożonych. To właśnie tam musisz gromadzić swoje wojska i budować fortyfikacje, takie jak palisada lub kamienny mur. Nigdy nie zastanawiaj się, czy liczebność Twojej armii nie jest aby za duża, nieprzyjaciel pod tym względem może Cię niemile zaskoczyć.

Na ogół nieprzyjaciel wyprowadza ataki w sile co najmniej dwudziestu jednostek, bywają jednak szturmy znacznie poważniejsze. Kiedy tylko zauważysz wroga zbliżającego się do Twoich pozycji, powinieneś zidentyfikować wszystkie rodzaje wojsk wchodzące w skład sił inwazyjnych. Jest to o tyle ważne, że powinieneś wiedzieć, czy nie posiada on przypadkiem oddziałów latających (np. mantykora), do ich zwalczania potrzebujesz bowiem własnego lotnictwa lub strzelców albo oddziałów specjalnych (takich jak magiczne lub posiadające specjalne zdolności w rodzaju uwodzenia czy unieruchamiania). Mając świadomość, z kim przyjdzie Ci się zmierzyć, skup swoje wojska w mieście, do którego zmierza wróg. Nie należy spodziewać się natychmiastowego szturmu wszystkich sił, prawdopodobnie rozproszy się on nieco w celu przejęcia strażnicy lub kopalni. Jeżeli nie czujesz się na siłach, aby w drodze gwałtownego kontrataku odbić te budynki, nie rób nic – to i tak ma niewielkie znaczenie, priorytetem jest rozbicie armii przeciwnika. Jeżeli zamierzasz wyprzedzić nieprzyjaciela w akcji zaczepnej, wybierz odpowiedni moment, kiedy jego wojska nie będą stać na sąsiednich polach. Wybierz wówczas słabsze formacje, zaatakuj je, zniszcz i wróć do miasta zanim wróg zdoła je zająć. Należy przy tym pamiętać, iż formacje wroga nie mogą stać na sąsiednich polach, jeśli bowiem zaatakujesz tylko jedną grupę, stojące obok automatycznie przyjdą jej z pomocą i będziesz zmuszony do rozgrywania bitwy w niesprzyjających warunkach.

Duże znaczenie mają również ewentualne fortyfikacje w obrębie miasta. Zwykle dużo łatwiej jest je bronić niż atakować właśnie ze względu na możliwość ukrycia się za palisadą. Jeśli zamierzasz kontratakować, zwróć również uwagę na terytorium, na którym znajduje się cel. Jeśli jest to strażnica, zostaniesz zmuszony do atakowania fortyfikacji, co w przypadku braku jednostek latających może okazać się zadaniem dość trudnym. Przeciwnik stosuje czasem również inną metodę ataku, która okazuje się skuteczna, jeśli posiadasz niewiele oddziałów skupionych w jednym miejscu. Może on zaatakować Cię wieloma małymi jednostkami, których jedynym zadaniem jest przejęcie wszystkich struktur w pobliżu miasta. Zażegnanie niebezpieczeństwa jest o tyle trudne, że wymaga zaatakowania wielu jednostek w tym samym czasie, jeśli zaś nie posiadasz dostatecznej ilości oddziałów, nie będziesz w stanie dokonać tego szybko i może dojść do przeniknięcia wrogich sił w głąb Twojego królestwa (do miast, gdzie nie ma obrońców).

Atakowanie wrogiego terytorium wydaje się być zadaniem prostszym, przechodząc bowiem do natarcia musisz posiadać już dość znaczną siłę militarną. Zajmowanie wrogich miast może nastąpić oczywiście w dowolnym momencie, nawet gdy posiadasz tylko kilka oddziałów, wystarczy wykorzystać okazję, taką jak nieprzyjacielski gród ze słabą obroną. Atakowanie przeciwnika zawsze związ-

Miasta znajdujące się stosunkowo blisko linii frontu powinny być chronione lepiej niż inne, podobnie ma się sprawa z różnymi obiektami, wokół których muszą krążyć patrole. Drogi trzeba wykorzystać do jak najszybszego przemieszczania nowych wojsk z miejsc, gdzie zostały wyprodukowane do miast, o które toczy się walka.

W przypadku inwazji nieprzyjaciela należy wszystkie posiadane jednostki zgromadzić w miastach i czekać na okazję do skutecznego osłabienia sił wroga, lub też własnego grodu. Ewentualne straty kopalni czy strażnic można zignorować, są bowiem nieistotne wobec nadrzędnego celu, jakim jest eliminacja najeźdźców.

zane jest z koniecznością zgromadzenia znacznych sił, które nie tylko dokonają skutecznego szturmu, ale również będą w stanie utrzymać się w razie kontruderzenia. Przed atakiem warto zlokalizować budynki związane z wydobyciem surowców i je zająć, ewentualnie zniszczyć. W tym drugim przypadku nieprzyjaciel jest na stałe pozbawiony pewnej ilości materiałów, zaś po przejęciu kontroli nad obszarem będziesz w stanie ją odbudować przy pomocy pionierów. Każde dobrze bronione miasto mądrze jest otaczać przez własne oddziały i dopiero potem rozpoczynać szturm. Zapewnisz sobie dzięki temu wsparcie wszystkich własnych jednostek. Atakowanie dobrze bronionych fortec przeciwnika odbywa się w ten sam sposób, z tym, że wówczas potrzeba większej ilości wojska. Przechodząc do kontrataku masz już zwykle przewagę, zatem oczekiwanie po kilka tur na posiłki nie powinno już stanowić problemu. Nie zapominaj o konieczności posiadania sprzętu oblężniczego, takiego jak balisty, katapulty, czy armaty.

Sytuacja zmienia się diametralnie, gdy Ty lub przeciwnik posiadacie sojusznika. Jest to inny mag, który przejmuje na siebie sporą część ciężaru prowadzenia wojny. Dysponując sprzymierzeńcem możesz nieco się rozluźnić, bowiem jego obecność w znaczącym stopniu zaabsorbuje wroga, który mniej uwagi będzie poświęcać Tobie. Nie muszę chyba dodawać, iż posiadanie sojusznika znacząco ułatwia walkę, choć ma również kilka wad. Przede wszystkim, oddziały sprzymierzone mogą zajmować dowolny obiekt na Twoim terytorium i dopóki nie wypowiesz im wojny, nie będziesz mógł go przejąć. Poza tym jednostki takie mają tendencję do blokowania Ci przejść i również nie da się ich w żaden sposób usunąć. Do zalet należy zaś zaliczyć (oprócz bardzo wymiernej siły oręża oczywiście) możliwość obserwowania obszaru kontrolowanego przez sojusznika, co da Ci lepsze rozeznanie w układzie wrogich sił.

Na koniec mała rada dotycząca wykorzystywania punktów energii magicznej. Jako czarodziej powinieneś korzystać z niej tak często, jak się tylko da. Oznacza to konieczność przygotowywania kolejnych zaklęć tak szybko, jak tylko poprzednie zostanie rzucone. Zwracaj na to uwagę, aby nie tracić niepotrzebnie czasu na tury, podczas których niczego nie zrobiłeś. Najprostszą metodą wykorzystywania czarów jest oczywiście sprowadzanie dodatkowych oddziałów magicznych wojsk, choć również przydaje się to podczas bitwy (o ile toczy się ona w zasięgu Twojej aury) oraz do teleportowania ważnych przedmiotów do ekwipunku bohatera, znalezionych przez własne wojska.

Dobrze broniona forteca wroga, w której dodatkowo znajduje się dużo nieprzyjacielskich oddziałów, musi zostać szczelnie otoczona, zanim przystąpisz do decydującego szturmu. W takiej sytuacji przeciwnik nie będzie już mógł przesłać posiłków. Ty zaś zaatakujesz tak silną armią, jak tylko będziesz chciał.

Oto przykładowy model zarządzania świeżo zdobytym miastem. Przede wszystkim należy postarać się o jego rozwój poprzez zwiększenie przychodu oraz rozmiarów, co będzie procentować w przyszłości dobrym zaopatrzeniem w surowce. Dopiero po takiej operacji można przystąpić do budowy struktur.

Walka na poziomie taktycznym

W momencie gdy dwie armie spotkają się, dochodzi do walnej rozprawy, przy czym zawsze powinieneś w takiej sytuacji wziąć sprawy we własne ręce i osobiście dowodzić swymi wojskami, chyba że wynik walki jest Ci obojętny. Rozstawienie początkowe ma tu znaczenie, choć na ogół należy ono do standardowych: dwie linie żołnierzy stojących naprzeciwko siebie w pewnej odległości. Pierwszy ruch należy zawsze do zaatakowanego i warto o tym pamiętać przechwytując nieprzyjacielskie oddziały. Pierwsze słowo należy niemal zawsze do strzelców, którzy próbują osłabić swoich oponentów. Co ciekawe, komputerowy gracz niemal zawsze stara się wyeliminować Twoich łuczników i kuszników w pierwszej kolejności, warto ich zatem chronić. Unikanie pocisków jest możliwe tylko poprzez zwiększenie odległości od agresora, co oznacza wycofanie zagrożonych jednostek poza jego zasięg (drugie rozwiązanie to leczenie rannych jednostek). Jeśli chcesz wygrać typową bitwę stosunkowo szybko, musisz jak najszybciej uporać się z wojskami pierwszoliniowymi, a następnie likwidować strzelców w pojedynczej turze. W przeciwnym wypadku Twoi żołnierze staną się wyjątkowo łatwym celem dla strzał i kul. Każdy nieprzyjaciel powinien być atakowany przez co najmniej dwa Twoje oddziały. Należy przy tym zwracać uwagę na wybór formacji, która ma za atakować konkretnego oponenta. Przykładowo, ciężka jazda poradzi sobie bez trudu z piechurami, chyba że są pikinierami, wówczas wynik starcia nie jest przesądzony, z kolei demony ognia afryty spisują się świetnie w walce bezpośredniej, są jednak wrażliwe na ostrzał. Szczególną uwagę należy zwracać na obecność lotnictwa, które samodzielnie może przesądzić o losach bitwy. Skuteczną walkę mogą z nim bowiem podjąć wyłącznie łucznicy, ci zaś są głównym celem ataków przeciwnika. Gdy nie posiadasz takich wojsk w ogóle, nie możesz dokonywać ataków, jedyną zaś szansą zranienia skrzydlatego stwora jest reakcja na jego atak.

Nieco inaczej ma się sprawa podczas oblężenia. Wrogie miasto będzie na ogół ufortyfikowane (gdyby tak nie było, możesz uważać się za wielkiego szczęściarza), co wiąże się z koniecznością pokonywania murów obronnych. Jeżeli nie posiadasz machin oblężniczych, jedyną drogą, którą możesz dostać się do środka twierdzy są drzwi, dostępne z każdej strony. Kłopot w tym, że musisz je najpierw wyłamać, a to oznacza przynajmniej dwie tury pod nieprzyjacielskim ostrzałem bez możliwości odpowiedzenia ogniem. Obrońcy będą w stanie ostrzeliwać niemal dowolną ofiarę, Tobie zaś pozostanie bierne oczekiwanie na okazję dostania się do środka. Dopiero po wyłamaniu wrót możesz wprowadzić własne wojska do środka, co jest o tyle trudne, że do wnętrza fortecy prowadzi wąski korytarzyk, przez który może przecisnąć się tylko jeden oddział. Zasada ta nie dotyczy oczywiście lotnictwa mogącego dostać się w wybrane miejsce w dowolny sposób. Tak czy inaczej, podczas oblężenia musisz być przygotowany na dość poważne straty związane właśnie z koniecznością forsowania wąskich przejść. ❐

F1 2002

Bartes

Napisanie poradnika do tak skomplikowanej symulacji wyścigów Formuły 1, jaką jest F1 2002, to zadanie niesłychanie ryzykowne. Przy oszałamiającej liczbie dostępnych opcji ustawienia samochodu, ilość kombinacji jest nawet dla jednego toru niemal nieograniczona. Tymczasem torów jest siedemnaście, co wyklucza możliwość podania idealnej konfiguracji, nawet gdybyś grał w tę gre przez pół roku, bez chwili wytchnienia. Poniżej zaproponowałem kilka rozwiązań, moim zdaniem skutecznych, ale może się zdarzyć, że akurat Tobie nie będą one pasować. Pamiętaj – w F1 2002 każdy musi na własną rękę szukać ciągle nowych rozwiązań.

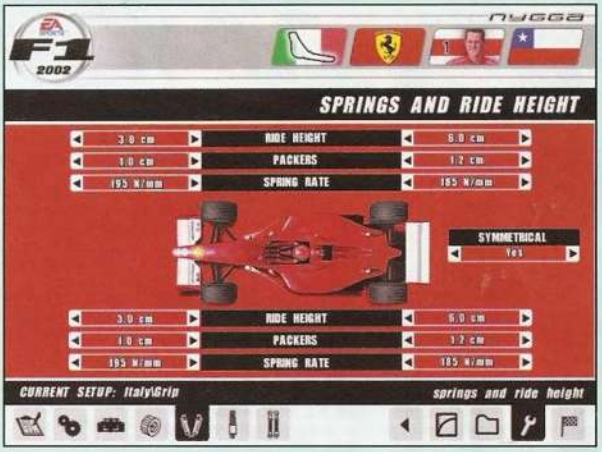
PORADY OGÓLNE

1. Zacznijmy może od tego, że ambicja to rzecz piękna, ale aby nie zniechęcić się przedwcześnie do F1 2002, KONIECZNIE zacznij przygodę z tyni tytułem od włączenia części „wspomagaczy" sterowania (patrz ramka obok), wyłącz opcję zniszczeń, zrezygnuj z obecności przepisów (czyli nie obejrzysz żadnej flagi) i rozgrywaj wyścigi na suchej nawierzchni. Jeśli od razu pójdziesz w stronę symulacji, to pobyt na torze może sprowadzić się do pierwszej prostej i pierwszego wirażu. Nie ma chyba nic bardziej upokarzającego, niż hol 150 metrów od linii startu. Gdy już jednak nabierzesz wprawy, to pomału wyłączaj część ułatwień, cały czas eksperymentując z ustawieniami. Przy tak skomplikowanej grze, jak **F1 2002** metoda prób i błędów jest jedyną skuteczną metodą.
2. Nie wyrywaj się chyżo do przodu tuż po starcie, tylko spokojnie zaczekaj na rozwój sytuacji. Na starcie robi się taki tłok, że raptowne ruchy i gwałtowne wyprzedzanie rywali w najlepszym wypadku skończy się wpadnięciem na tylny spojler któregoś z nich. Nadto zbyt ostry start może postawić Twój bolid w poprzek.
3. Nigdy nie wciskaj się na siłę między dwóch rywali, nawet, jeśli jesteś wyjątkowo wprawnym kierowcą. Pamiętaj, że nawet największemu tuzowi F1 może się przydarzyć błąd podobny do tego, jaki popełnił niedoświadczony sprinter M. Pławgo w sztafecie 4x400 metrów podczas niedawnych ME w Monachium. Chyba zatem lepiej odczekać na stosowny moment na minięcie przeciwnika, niż wypaść z toru lub zostać zdyskwalifikowanym.
4. Brzmi to niemalże jak banał powtarzany do znudzenia (nawet na kursach prawa jazdy), ale zbyt gwałtowne hamowanie MUSI zakończyć się zablokowaniem kół lub/i obróceniem bolidu. Dlatego hamuj delikatnie, odpowiednio wcześnie rozpoczynając ten proces. Idealnie byłoby mimo to, gdybyś część zakrętów (tych bardziej łagodnych) przejechał w ogóle nie używając hamulca, ewentualnie zwalniając wyłącznie przy pomocy silnika.
5. Pamiętaj, że o wiele bardziej istotne jest to, z jaką prędkością WYJDZIESZ z zakrętu, niźli z jaką prędkością w niego WEJDZIESZ.
6. Komputerowi przeciwnicy niemal zawsze jeżdżą jak po sznurku. To sytuacja idealna dla cwanego kierowcy. Po pierwsze widzisz, jaka jest idealna trajektoria przejazdu. Po drugie, i o wiele ważniejsze, jesteś w stanie po pewnym czasie przewidzieć zachowania rywali i jakimś niekonwencjonalnym manewrem minąć nawet i całą, większą grupę. Jedyny warunek, który musisz spełnić, to perfekcja w kontroli gazu i hamulca.
7. Długie przełożenie skrzyni biegów ma jedną podstawową zaletę – to zwiększona prędkość maksymalna. Rzecz jasna rozwiązanie to ma także i podstawową wadę – słabsze przyspieszenie. Wniosek? Używaj takiego ustawienia podczas wyścigów z długimi prostymi oraz wtedy, gdy będziesz w stanie mknąć przez zakręty bez przesadnej redukcji prędkości. Jeśli preferujesz krótkie przełożenia, to pamiętaj, że najlepiej sprawdza się ono na takich trasach jak GP w Monaco.
8. Właśnie z impetem wyleciałeś z trasy... Cóż, zdarza się to nawet najlepszym. Wtedy sportowa złość nakazuje czym prędzej powrócić na tor. Ale hola, hola! Pamiętaj, że nie jedziesz tutaj sam i nikt nie będzie usłużnie ustępował pola na torze: nieostrożny „come back" na scenę może się skończyć tym, że kierowca jadący tuż za Tobą wpadnie na Ciebie przy wielkiej prędkości i na amen skasuje oba Wasze bolidy.
9. Jeśli poczujesz, że siła odśrodkowa wyrzuca Cię pomału poza tor, to jak ognia strzeż się odruchowej reakcji w postaci ostrego hamowania, nie istnieje bowiem nic bardziej zgubnego. Właściwie w takim momencie nie masz już za wiele do stracenia, więc wciśnij pedał... gazu i być może w ten sposób zdołasz się uratować z opresji.
10. Nie bój się deszczu! Co prawda jeździ się faktycznie trochę ciężej, ale o wiele łatwiej w takich warunkach minąć rywali, którzy poruszają się wtedy z przesadną ostrożnością, szczególnie przy nawrotach.

POMOC DLA POCZĄTKUJĄCYCH

W **F1 2002** dostępne są następujące ułatwienia w sterowaniu – początkujący gracze powinni z części z nich skorzystać:

1 – wspomaganie hamulców i ich odblokowywanie.
2 – automatyczna zmiana biegów – przy czym w **F1** możesz ustawić automatyczną przekładnię tylko przy przełączaniu do przodu lub do tyłu, albo pełen automatyzm.
3 – naprowadzanie bolidu na właściwy tor (kontrola trakcji) i zapobieganie poślizgom.
4 – niezniszczalność pojazdu.
5 – wspomaganie układu kierowniczego.
6 – możliwość ustawienia poziomu agresywności innych rajdowców.
7 – pomoc przy obsłudze sprzęgła.



FLAGI

Na torach różnych zawodów motorowych (nie tylko wyścigów Formuły 1), sędziowie używają kolorowych flag, aby zasygnalizować kierowcom ważne komunikaty. Poza najpowszechniej znaną „szachownicą", oznaczającą koniec wyścigu, na torze zauważyć można łopot chorągiewek o następujących kolorach:

CZARNA FLAGA

Z reguły pokazywana na linii startu/mety. Zawodnik widzi przed sobą tę flagę, jeśli sędzia zawodów stwierdził, iż w jego bolidzie zauważono usterki, które należy natychmiast naprawić. Flaga pojawia się też, jeśli jeździec dopuścił się poważnego uchybienia przepisów – w drastycznych przypadkach może to oznaczać dyskwalifikację.

NIEBIESKA FLAGA

Używana jest przez sędziów, aby zakomunikować kierowcy wolniejszego pojazdu (nie znajdującego się na tym samym okrążeniu, co prowadzący), że musi on ustąpić pojazdom próbującym go zdublować. Flaga ta ma zastosowanie w wyścigach NASCAR oraz innych rozgrywanych po owalnych torach.

ZIELONA FLAGA:

Komunikat brzmi następująco: „wszelkie warunki zostały spełnione/przywrócone – wyścig odbywa się w pełni". Ma to szczególne znaczenie i zastosowanie, jeśli dany pojazd znajdował się do tej pory w strefie „żółtej" – o czym możesz przeczytać poniżej.

ŻÓŁTA FLAGA:

Oznacza, że kierowcy muszą zwolnić z powodu zaistniałych na torze niebezpiecznych warunków. Na torach owalnych flaga ta najczęściej ma zastosowanie do całego toru, natomiast w wyścigach typu F1 odnosi się ona z reguły tylko do wybranej części toru. Oczywiście może się zdarzyć i tak, że cały wyścig znajdzie się w strefie „żółtej", jednak w takim przypadku na trasę wysyła się pilota – „samochód bezpieczeństwa" – który zbiera w zwartą grupę wszystkich uczestników zawodów i w wolnym tempie przeprowadza bolidy przez niebezpieczny rejon.

CZERWONA FLAGA:

Pokazywana na linii startu/mety informuje uczestników wyścigu, że zawody zostały chwilowo przerwane. Implikacje pojawienia się tej flagi są odmienne w trakcie różnych zawodów. W wyścigach Formuły 1, jeśli trudności udało się przezwyciężyć, zawody zaczynają się praktycznie od zera.

BIAŁA FLAGA:

Nie wszystkie sporty motorowe jej używają. Zasadniczo oznacza ona, że pozostało już tylko jedno okrążenie do mety. W wyścigach „na wytrzymałość" (na przykład 24-godzinny rajd w Le Mans) pojawienie się tej flagi informuje, że czas przeznaczony na rozegranie rajdu zakończy się z chwilą ukończenia przez lidera jeszcze jednego okrążenia.

CZĘŚCI UŻYWANE PRZY USTAWIANIU WOZU

Części opisane poniżej to nie są wszystkie możliwości konfiguracji auta, ale wydaje się, że to właśnie one mają największy wpływ na zachowanie bolidu.

OPONY

Typ opony: znajdziesz tutaj trzy typy opon, „miękkie", „średnie" oraz „twarde". Różnica polega na tym, że twarde pozwalają na rzadsze wizyty w pit-stopie, ale mają gorszą przyczepność. Z miękkimi jest na odwrót.

Ciśnienie: jeśli chodzi o poziom napompowania, to im więcej „atmosfer" w kole, tym mniejsze tarcie koła o asfalt (koła są bardziej okrągłe i mniejsza powierzchnia dotyka podłoża). Pozytywem jest większa prędkość (wszak tarcie jest mniejsze – czysta fizyka), natomiast zmniejsza się przyczepność kół.

AERODYNAMIKA – SPOJLERY (WINGS)

To dwa spojlery, jeden z przodu a drugi z tyłu bolidu. Bez tych „stateczników", lekkie wszak bolidy fruwałyby zamiast jeździć. Ustawienie ich nisko zwiększa prędkość, ale wymaga szczególnej uwagi przy braniu zakrętów – krótko mówiąc, zapomnij o ścinaniu rogów przy jakimkolwiek pofałdowaniu terenu.

WYSOKOŚĆ ZAWIESZENIA

Tu sprawa ma się podobnie, jak w przypadku spojlerów. Im niżej ustawisz zawieszenie swego pojazdu, tym lepsza będzie opływowość Twojej bryczki i zwiększy się prędkość, natomiast narazisz się na częstsze uszkodzenia podwozia.

SZTYWNOŚĆ ZAWIESZENIA

Znajdziesz tu dwa najważniejsze elementy: „spring rate" oraz „slow & fast bump". Pierwszy z elementów ustawia poziom sztywności resorów. Jeśli postawisz na wysoki poziom, to wjechanie na nierówny teren spowoduje, że bolid będzie się gwałtownie trząsł. Miękkie resory złagodzą przejazd przez nierówności, ale pojazd zachowuje się dziwnie podczas brania zakrętów. „Bump" (sztywność uderzeniowa) odnosi się do reakcji samochodu (jego elastyczności) podczas uderzenia. Różnice w zachowaniu są tu tak drobne, iż ciężko podać złotą receptę na ustawienie tej funkcji.

HAMULCE

Rozłożenie siły hamowania („brake bias"): rozłożenie siły hamulców na tył/przód pojazdu. Jaki to daje efekt? Moim zdaniem ustawienie na tył zwiększa siłę hamowania, ale kierowca może stracić panowanie nad bolidem, szczególnie na zakrętach. Zmiany siły hamulców można równoważyć ustawieniem stabilizatorów (anti-roll bars), które wpływają na podsterowność (usztywnienie) lub nadsterowność (zmiękczenie) bolidu.

SKRZYNIA BIEGÓW

Przełożenia dla każdego z biegów ustawia się samodzielnie, ale rozeznanie się w różnicy między ułamkami procentów, to już naprawdę wyższa szkoła jazdy, dosłownie i w przenośni. Dlatego warto pamiętać jedynie o tym, czy nastawiasz się na przełożenie krótkie, średnie czy długie (o różnicach pisałem już w poradach ogólnych). Dokładne, procentowe ustawienie to już kwestia prób i błędów.

Nadto znajdziesz jeszcze elementy związane z termiką pojazdu (rozmiar wlotu powietrza, chłodnicy), profilowanie i zbieżność kół, czy też wspomaganie sterowania (stopień maksymalnego wychylenia kół).

ROZWIĄZANIA

AUSTRALIA – ALBERT PARK

OPIS: Jest to tor płaski i niesłychanie szybki, obecnych 16 zakrętów. Znajdziesz na nim długie, delikatne zakręty, które właściwie nie wymagają hamowania, choć znajdą się i takie (zakręty 3,6,9), gdzie próba przeskoczenia na pełnym gazie zakończy się wypadkiem. Tor w Albert Park pozwala na rozwinięcie wielkich szybkości i stąd proponowana przekładnia skrzyni biegów

USTAWIENIE: Proponuję tutaj dłuższe przełożenia skrzyni biegów, „bias" hamulców 45/55, twardy typ opony oraz aerodynamikę (spojlery) 14/17 (przód/tył).

MALEZJA – KUALA LUMPUR

OPIS: Jest to drugi pod względem nowości tor F1, obecnych 14 zakrętów. Prawie za każdym z zakrętów znajduje się szeroki pas asfaltu pozwalający na bezpieczne wyjście z ewentualnej opresji. Szerokość toru jest większa niż przeciętna w F1. Uważaj na pierwsze dwa zakręty – są dosyć ostre, często panuje tu spory ścisk i dochodzi do kraks.

USTAWIENIE: Zdecyduj się na średnie bądź długie wielkości przełożenia, opony niech będą twarde, „bias" hamulców 42/58, aerodynamika przód/tył - 17/20.

BRAZYLIA – INTERLAGOS

OPIS: Większość wyścigów F1 odbywa się w zgodzie z ruchem wskazówek zegara – w Brazylii jest jednak na odwrót. Tor ten dzieli się niejako na dwie części: na jednej z nich, z długimi prostymi, można rozwinąć wielkie prędkości, ale potem następuje serpentyna zakrętów. Uważaj szczególnie na zakręt numer 1, przed którym droga hamowania musi być wydłużona, a wyprzedzanie na nim raczej niewskazane.

USTAWIENIE: Przełożenie biegów średnie/długie, opony miękkie, aerodynamika (spojlery) 15/18, brake bias 48/52, wysokość zawieszenia 3/5,5.

MONACO – MONTE CARLO

OPIS: To równocześnie najtrudniejszy i najpiękniejszy z wszystkich torów Formuły 1. Ten uliczny wyścig rozgrywany po ciasnych uliczkach, z ciasnymi zakrętami (łącznie 16), w większości miejsc praktycznie uniemożliwia wyprzedzanie, nawet mistrzom kierownicy. Proponuję też jeździć z widokiem kamery znad bolidu, dzięki czemu przynajmniej będziesz co nieco widzieć. W trakcie jazdy zastosuj taktykę „na przetrwanie" – szaleńcze wyprzedzanie nic dobrego tu nie przyniesie.

USTAWIENIE: miękkie opony, średnie lub długie przełożenie skrzyni biegów, zawieszenie koniecznie bardzo wysoko 5/7, brake bias 45/55, tak samo spojlery 19/20.

USA – INDIANAPOLIS

OPIS: Podczas inauguracyjnego wyścigu na torze w Indianapolis, nastąpił historyczny moment – bolidy F1 po raz pierwszy w historii jechały w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Indianapolis to tor bardzo szybki, z długimi prostymi, którego główną cechą charakterystyczną jest niesamowita bliskość kibiców, którzy miejscami zdają się wręcz „wisieć" nad torem.

USTAWIENIE: Część „nascarowa" wyścigu wskazywałaby na długie przełożenie, twarde opony oraz niski pułap zawieszenia i spojlerów. Musisz się jednak zdecydować na jakiś kompromis, mając na względzie trudniejszą, bardziej wymagającą od strony technicznej, część trasy.

NIEMCY – HOCKENHEIM

OPIS: Trasa prowadząca wśród alei drzew jest chyba najszybsza z wszystkich torów F1. Gdyby nie obecność kilku szykan, to właściwie między zakrętem 1 a 10 kierowcy mknęliby na pełnej prędkości (zdołasz utrzymać prędkość około 300 km/h). Na torze jest mnóstwo wolnego miejsca, gdybyś musiał chwilowo zjechać na bok z powodu awarii. Uważnie obserwuj lusterka wsteczne – tutaj ataki na Twoją pozycję będą wyjątkowo częste.

USTAWIENIE: Rzecz najbardziej oczywista przy takim układzie to ekstremalnie długie przełożenie skrzyni biegów, ponadto twarde opony, spojlery nisko 11/13, zawieszenie 3,5/4,5, brake bias 48/52.

SAN MARINO – IMOLA

OPIS: Podobnie jak w przypadku Brazylii, także i tutaj jeździ się przeciwnie do ruchu wskazówek zegara. Imola to tor wymagający, ale jeździ się po nim wyśmienicie. Najważniejsza rzecz, o której musisz pamiętać to, że ścinanie szykan jest tutaj bardzo ryzykownym przedsięwzięciem. Uważaj na zakręcie numer 6 (Tosa), za którym przy nadmiernej prędkości możesz wylądować na trybunach.

USTAWIENIE: Opony twarde, brake bias 48/52, wysokość zawieszenia 3/5, spojlery 16/19. Przełożenie średnie bądź długie (drugie z nich zapobiega buksowaniu kół przy wyjściu z ciasnych zakrętów i szykan).

WIELKA BRYTANIA – SILVERSTONE

OPIS: FIA ostatnio manewrowała z datą rozgrywania tego wyścigu, aby uniknąć typowo wyspiarskiej pogody. Tor Silverstone zbudowano na bazie lotniska (na dzień dzisiejszy kontrakt ważny jest do 2010 roku). Kilka długich prostych sugerowałoby ustawienia nastawione na dużą prędkość maksymalną. Na torze przewidziano 16 zakrętów (między 2 a 5 dasz radę przejechać na pełnej prędkości).

USTAWIENIE: opony miękkie (przewidując możliwe zmiany pogodowe), przełożenie oczywiście długie, nisko ustawione spojlery 13/15, ale zawieszenie dosyć wysoko 4/5, brake bias 44/56.

AUSTRIA – A1-RING

OPIS: Niech Cię nie zwiedzie mała ilość zakrętów obecnych na tej trasie (jest ich zaledwie siedem). Nie oznacza to wcale, że trasa ta jest łatwa. Utrudnienia, jakie napotkasz podczas przejazdu, to między innymi niezbyt przyjaźnie ustawione bariery. Tor zbudowany jest na wzniesieniu – rejon Pit-Stopu znajduje się w najniższym punkcie. Najtrudniejszym zakrętem jest Remus Curve, gdzie prędkość przekraczająca 70 km/h to już duże ryzyko wypadku.

USTAWIENIE: średnie przełożenie biegów, twarde opony, spojlery 15/18, wysokość zawieszenia 3,5/5, brake bias 46/54

KANADA – CIRCUIT GILLES VILLENEUVE

OPIS: Tor ten zbudowano na wyspie, widzowie mogą się tu dostać wyłącznie metrem. Trasa w Kanadzie to miła odmiana po ciasnych zakrętach Monaco – tutaj znajdziesz sporo długich prostych, gdzie Twoja maszyna osiągnie granice swoich możliwości. Jednak na niektóre z trzynastu zakrętów (nr 10 – Casino Hairpin) należy zawrócić baczniejszą uwagę.
USTAWIENIE: opony twarde, przełożenie naturalnie długie, postaw na nisko ustawione spojlery 12/15, ale zawieszenie dosyć wysoko 4/5,5.

HISZPANIA – KATALONIA

OPIS: To bardzo wymagający rajd. Mimo, iż liczba zakrętów ledwie przekracza dziesiątkę, to jednak większości z nich nie da się przejechać bez średniej bądź znacznej redukcji w prędkości. Tutaj wyjątkowo często zdarzało mi się niszczyć części bolidu o ogrodzenia wokół toru.
USTAWIENIE: twarde opony, niskie ustawienie spojlerów 12/15 ale wyższe zawieszenia 4/6, brake bias 45/55. Postawiłbym raczej na średnie wartości przełożenia skrzyni biegów ze względu na kilka wyjątkowo ciasnych zakrętów.

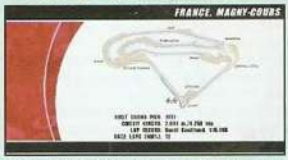
WŁOCHY – MONZA

OPIS: To ostatni europejski tor w sezonie, nastawiony na dużą prędkość. Dwa lata temu zginął na nim pracownik obsługi po tym, jak nastąpiła wielka kolizja spowodowana przez H-H Frentzena. Na torze znajduje się 13 zakrętów. Wykorzystuj tutaj technikę trzymania się na kole przeciwnika (chodzi o pęd powietrza) i w odpowiednim momencie pokaż mu plecy.
USTAWIENIE: długie przełożenie jest tu jedynym rozsądnym rozwiązaniem, opony twarde, spojlery 10/13, wysokość zawieszenia 4/5.

JAPONIA – SUZUKA

OPIS: Jest to tor o bardzo charakterystycznym wyglądzie, przypominającym ósemkę. Swego czasu było to oficjalne miejsce treningowe Hondy. Kształt ósemki ma swoje wytłumaczenie – planowano mniej więcej równą ilość zakrętów w lewo i w prawo. Ponadto (co znowu wynika z oryginalnie „treningowego" przeznaczenia toru) postarano się umieścić tu praktycznie każdy rodzaj zakrętu i nawrotu. Tak więc nie jest to tak prosty tor, jak mogłoby się niektórym graczom na pierwszy rzut oka wydawać.
USTAWIENIE: mając na względzie uniwersalność japońskiego toru, należy postawić na rozwiązania pośrednie – średni poziom przełożenia skrzyni.

FRANCJA – NEVERS MAGNY-COURS



OPIS: Cechą charakterystyczną francuskiego toru jest bliskość przeciwległych prostych, co może miejscami spowodować pewne problemy ze zlokalizowaniem przeciwników (nie wiadomo, czy znajdują się oni po Twojej stronie trasy, czy też może jadą w przeciwnym kierunku). Dlatego właśnie podczas tego wyścigu wsłuchiwanie się w komunikaty radiowe jest niesłychanie istotne. Na torze znajdziesz dwanaście ciasnych zakrętów i kilka prostych.
USTAWIENIE: postaw na miękkie lub średnie opony, długie przełożenie skrzyni biegów, wyjątkowo nisko ustawione spojlery 12/13, ale zawieszenie wysoko 5/6, brake bias 44/56.

BELGIA – SPA-FRANCORCHAMPS

OPIS: Używany w trakcie wielu różnych zawodów motorowych, tor w Spa jest malowniczy (otoczony lasem), długi i w sumie dość przyjazny dla kierowcy, no może poza pierwszym zakrętem, bodajże najwolniejszym z wszystkich obecnych w F1. Tutaj, podobnie jak na Węgrzech, dobrze byłoby po kwalifikacjach znaleźć się w czołówce wyścigu. W Spa jest sporo zakrętów – łącznie 17.
USTAWIENIE: twarde opony, długie przełożenie, spojlery 17/18, zawieszenie 4/5, brake bias 46/54. ❐

WĘGRY – HUNGARORING

OPIS: Na Węgrzech warto postarać się o pole position – na pierwszym zakręcie robi się taki tłok, że ryzyko wypadku bądź zablokowania się w nim jest bardzo duże. Ów pierwszy zakręt jest wyjątkowo nieprzyjemny: nie dość że długi, to jeszcze dokoła znajdziesz duże połacie piasku, z których ciężko się wygrzebać.
USTAWIENIE: Przyznam, że tu najgorzej trafić w swoje idealne ustawienie. Najlepszą opcją jest chyba postawienie na kompromis i gorące modły o pomyślność: zdecyduj się więc na średnie opony, średnie przełożenie, brake bias na poziomie 48/52, spojlery 19/20, zawieszenie 4/5.

EUROPA – NURBURGRING

OPIS: Ten „górzysty" tor niemalże jest w stanie konkurować pod względem trudności zakrętów z GP Monaco. Praktycznie przed każdym z 13 nawrotów droga hamowania musi być długa, jeśli chcesz się utrzymać na trasie. Część ciasnych zakrętów ma tę dodatkową trudność, że są częściowo niewidoczne.
USTAWIENIE: opony twarde, przełożenie średnie bądź długie (ze wskazaniem na to drugie), niskie ustawienie zawieszenia 3/4 oraz spojlerów 13/15, brake bias 46/54.

WARCRAFT 3

Piotr Bilski

Najnowsza gra Blizzarda pomimo atrakcyjnej oprawy graficznej okazuje się być dość typowym RTS-em osadzonym w świecie fantasy. Z tego powodu większość metod stosowanych w dowolnym programie tego rodzaju, zdaje egzamin również i tutaj. Poniżej przedstawiam opis kampanii wraz z garścią porad dotyczących ogólnej rozgrywki.

PROLOG: EXODUS HORDY

W pogoni za wizją

Pierwsza misja w grze należy do bardzo prostych i ma na celu zapoznanie użytkownika z interfejsem oraz podstawowymi komendami. Thrall, młody wódz orków, musi znaleźć tajemniczego proroka, który wezwał go w czasie snu. Zadanie polega tutaj wyłącznie na przemieszczaniu swojego herosa wzdłuż wyznaczonej trasy. Po drodze napotkasz kilka grup potworów, niezbyt zresztą trudnych do zabicia, takich jak golemy, czy trolle. Poradzisz sobie z nimi bez problemu, zwłaszcza przy pomocy swoich żołnierzy. Na końcu ścieżki czeka kruk, który zamienia się w człowieka. Dotarcie do niego oznacza zakończenie misji.

Odejście

Drugie zadanie również należy do niezwykle prostych, tym razem zmusza Cię jednak do stoczenia walki z oddziałami ludzi. Na początku należy rozbudować własną bazę, co nie powinno być trudne, a następnie zapewnić jej obsługę. Ponieważ w drugiej części misji należy zaatakować obozowisko ludzi, przygotuj przynajmniej sześciu lub siedmiu wojowników. Następnie zniszcz bramę wejściową do miasta ludzi. Opór w środku będzie słaby, stawiany zaledwie przez kilku piechurów oraz strzelców. Zabijesz ich bez trudu, jedyny kłopot mogą sprawić rycerze przy wewnętrznej bramie, w tym miejscu możesz stracić żołnierza, ale nie jest to duży problem. Za wrotami znajduje się Grom Hellscream. Aby go uwolnić, należy zniszczyć trzy wieże strzegące orka. Atakuj każdą po kolei, a nie poniesiesz żadnych strat.

KAMPANIA LUDZI
PLAGA LORDAERONU

Obrona Strahnbradu

Dysponując niewielkim oddziałem zbrojnych musisz dotrzeć do oblężonego miasta. Na szczęście dowódcą jest książe Arthas, który dysponuje dość ważnym czarem leczenia. Przemieszczaj się wzdłuż leśnej drogi, likwidując wszelkie zagrożenia, jakie napotkasz. Warto dokonać eksploracji całej mapy, bowiem w dwóch zakątkach (na południu i zachodzie) czekają na Ciebie dwa dodatkowe zadania, związane z ratowaniem małego chłopca oraz odzyskaniem ważnej księgi z rąk herszta bandytów. Oba warto wykonać, aby zyskać doświadczenie w walce, a także zdobyć magiczne przedmioty. Po krótkiej podróży dość krętą ścieżką dotrzesz do miasta, w którym orki wyrzynają obrońców. Pomóż im jak najszybciej, likwidując wszystkie zagrożenia przy pomocy swoich ludzi wspomaganych czarem leczenia. Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, zyskasz kilku dodatkowych żołnierzy, z którymi musisz ruszyć w kierunku herszta łowców niewolników. Jego zabicie oznacza zakończenie operacji.

Klan Czarnej Skały

W kolejnej operacji bitewnej musisz się już nieco wykazać. Na początku trzeba wybudować własną bazę, wzmieć ją w pobliżu kopalni na zachodzie. Spokojnie postaw wszystkie niezbędne budynki i rozpocznij budowę armii. Gdybyś został zaatakowany, zawsze możesz liczyć na pomoc Uthera, który patroluje obszar w pobliżu bazy. Aby móc rozpocząć marsz na osadę przeciwnika, należy zgromadzić przynajmniej dziesięciu zbrojnych, choć dwudziestu jest znacznie bezpieczniejszą liczbą. Zanim jednak zaatakujesz orków, lepiej jest udać się na wschód, gdzie czeka smok Searinox. Po drodze zawrzesz układ z łowcami smoków, którzy chętnie przyłączą się do Ciebie. Potwór czeka w jaskini w prawym rogu mapy, jest jednak wymagającym przeciwnikiem. Tworzy bowiem szkielety, które będą Ci przeszkadzać w zabiciu poczwary. Sztuka polega zatem na tym, aby skupić się na smoku, szkieletom poświęcając możliwie mało czasu (tyko tyle, aby ochronić własnych strzelców). Po zabiciu Searinoxa i odebraniu nagrody w siedzibie łowców smoków możesz ruszać na północ, gdzie zlokalizujesz siły wroga. Twoim celem jest ołtarz ofiarny, gdzie znajduje się Mistrz Mieczy. Po drodze oczyść teren ze słabych oddziałów orków. Dowódca wroga może sprawiać kłopoty, zwłaszcza że potrafi się „podwoić", jednak jeśli dysponujesz znaczną przewagą liczebną, nie będzie miał żadnych szans.

Zaraza i spustoszenie

Kolejne zadanie, które nie wymaga budowy bazy, lecz penetracji wskazanego obszaru. Do pomocy otrzymujesz czarodziejkę Jainę Proudmoore, która dysponuje bardzo przydatnym czarem – wzywa wodnego żywiołaka. Musisz zbadać kilka wsi, w których rozprzestrzenia się zaraza. Na początek dostaniesz się do małego sioła, kiedy jednak będziesz chciał ruszać dalej, okaże się, iż most na rzece uległ zniszczeniu, trzeba więc szukać innej drogi. Idź na północ, gdzie znajdziesz płytki bród, po drodze spotkasz jednak wieśniaka, który powie Ci kilka słów na temat fontanny zdrowia, którą możesz znaleźć (jest to zadanie dodatkowe). Po przedostaniu się przez wodę ruszaj do następnych wiosek zwalczając szkielety i ghoule wałęsające się bez celu. Kiedy zwiedzisz ostatnie sioło, pozostanie Ci już tylko dotarcie do magazynu, gdzie znajdziesz nekromantę Kel'Thuzada oraz jego pomocników. Zabij wszystkich, a następnie zniszcz magazyn.

Kult potępionych

Na początek musisz zbudować bazę, zrób to jak najszybciej. Rozwiń swoje moce produkcyjne tak szybko, jak się tylko da, następnie zaś ustaw oddział na północy od własnej placówki. Ponieważ kopalnia nie jest zbyt zasobna w złoto, będziesz najprawdopodobniej zmuszony do przeniesienia się do następnej, którą znajdziesz tuż przy wschodnim krańcu mapy. Jest ona strzeżona przez potężne golemy, jednak nie powinno to chyba stanowić dla Ciebie żadnej przeszkody. Dodatkowo w tamtym obszarze znajdziesz sklep goblinów, w którym zaopatrzysz się w niezbędny dla bohatera sprzęt. Dobrze jest wyposażyć się tym razem w oddział moździerzy, który dobrze radzi sobie z ostrzałem budynków oraz dużych potworów, takich jak plugastwa. Po zebraniu oddziału przynajmniej piętnastu żołnierzy możesz ruszać na północ, gdzie znajduje się Andorhal. Znajdziesz tam jednak tylko wrogą bazę, którą trzeba zlikwidować. Gdy okaże się, iż miasto zostało zatrute przez siły zła, pozostanie Ci tylko zlikwidowanie Kel'Thuzada. Czeka on w prawym górnym rogu planszy, strzeżony przez silny oddział plugastw, jednak oddział moździerzy wsparty bohaterami poradzi sobie z nimi bez problemów. Sam nekromanta również nie będzie miał żadnych szans wobec takiego ostrzału.

Marsz plagi

Pierwsza dość trudna misja, która wymaga dobrego rozplanowania obrony bazy. Twoja placówka musi utrzymać się przez trzydzieści minut, do czasu przybycia Uthera z odsieczą. Ponieważ pierwsze ataki nieumarłych nie są zbyt silne, możesz spokojnie skupić się na rozbudowie struktur obronnych. Przede wszystkim wznieś te budynki, których jeszcze nie masz i wzmocnij pierwszą linię wież. Przeciwnik nadchodzi głównie od strony zachodniej, tutaj zatem powinieneś skupić swoje wojska. Najpierw będziesz miał do czynienia z lekkimi i niewielkimi grupami nieumarłych, które szybko dadzą się zlikwidować przy pomocy wież oraz piechoty, potem jednak pojawiają się plugastwa oraz nekromancerzy, zatem nie obędzie się bez Twoich bohaterów. W pewnym momencie dowiesz się, iż na

północno-zachodniej stronie mapy pojawiła się karawana, która zaraza kolejne wioski i dobrze byłoby ją zniszczyć. Aby tego dokonać, musisz przygotować niewielki oddział szturmowy, który zaraz po odparciu kolejnego ataku wyruszy w kierunku północnym do brodu (przez most się nie przedostaniesz, nieumarli są tu zbyt liczni). Osłona konwoju nie jest zbyt silna, zatem powinieneś sobie poradzić, musisz tylko wspomóc się bohaterami. Po wykonaniu zadania wracaj do bazy jak najszybciej! Po upłynięciu większości czasu wróg przypuści frontalny atak, którego niestety nie będziesz w stanie odeprzeć. Należy się jednak bronić, powoli oddając przeciwnikowi kolejne budynki, aż do momentu upłynięcia wyznaczonego czasu. Wówczas nadejdzie Uther z pomocą.

Ubój

Interesująca misja o charakterze logicznym. Twoja baza znajduje się tuż przy murach miasta, w północno-wschodnim krańcu mapy. Zadanie polega na eliminacji stu mieszkańców miasta zanim demon Mal'Ganis zdoła taką właśnie liczbę przeciągnąć na swoją stronę. Zbierz wszystkie dostępne oddziały, nie ruszaj jednak do walki zanim nie wzmocnisz się kilkoma dodatkowymi żołnierzami. Kiedy będziesz dysponował około dziesięcioma wojakami, biegnij do miasta tam, gdzie znajduje się demon. Musisz zabić go jak najszybciej, zanim stworzy sobie więcej wojowników. Podczas ataku na grupę Mal'Ganisa zawsze w pierwszej kolejności walcz z tym ostatnim, dopiero potem z jego sługami. Kiedy uda Ci się wyeliminować przeciwników, szybko uzupełnij straty liczebne i rozpocznij pacyfikację miasta. Każdy napotkany dom trzeba zniszczyć, zaś jego mieszkańców pozabijać. Problem w tym, że Mal'Ganis po jakimś czasie zmartwychwstaje, w dodatku za każdym razem ma silniejszą obstawę, zatem wysiłek potrzebny do jego likwidacji jest większy. Z tego powodu zaopatrz się w oddział rycerzy, którzy poradzi sobie z cięższymi potworami, takimi jak plugastwa. Za każdym razem, gdy demon się pokaże, przerywaj pacyfikację i atakuj go. Dzięki temu po około dziesięciu minutach powinieneś zakończyć operację.

Brzegi Northrendu

Pora na zmianę krajobrazu. Mroźne pustkowia, na które trafiłeś, nie są najbezpieczniejszym miejscem na świecie, warto zatem mieć miecze w pogotowiu. Lądujesz z niewielką grupą zbrojnych na południowym brzegu mapy. Na razie nie dysponujesz możliwościami założenia bazy, musisz zatem znaleźć kopalnię. Jest ona we wschodniej części mapy, tam też powinieneś się skierować. Po drodze

napotkasz kilka wilków oraz trolli, jednak nie stanowią one dużego problemu. Po kilku chwilach mozolnego przedzierania się wąskimi ścieżkami, dotrzesz do kopalni strzeżonej przez krasnoludy. Te z radością przyłączą się do Ciebie, przy okazji zlecając dodatkowe zadanie – przyjście na pomoc oblężonej bazie krasnoludów. Oczywiście nie musisz tego robić, jednak naprawdę warto im pomóc, bowiem dzięki temu zdobędziesz dodatkową placówkę oraz sprzęt (taki, jak np. czołgi parowe). Na razie jednak zbuduj bazę i odpierając niezbyt zaciekłe ataki przeciwnika, powiększaj armię. Tym razem najważniejszym oddziałem muszą być strzelcy, którzy będą w stanie obronić Cię przed gargoylami – latającymi potworami. Kiedy przygotujesz przynajmniej dwadzieścia jednostek, ruszaj na północ do bazy krasnoludów, a potem na zachód do obozu Mal'Ganisa. Tutaj jedyny kłopot to liczne wieże obronne. Jeśli jednak posiadasz czołgi lub moździerze, nie będziesz miał z nimi żadnego kłopotu. Demona co prawda nie będzie wśród obrońców, ale misja i tak jest zakończona.

Niezgoda

Kolejna nietypowa misja. Musisz zniszczyć pięć okrętów, zanim dotrą do nich Twoje wojska. Dysponujesz niewielkim oddziałem, który nie może liczyć na wsparcie z własnej bazy, czasu natomiast nie jest zbyt dużo, zatem nie wolno Ci się ociągać. Ruszaj wzdłuż ścieżki i likviduj wszystkie oddziały umarłych, jakie napotkasz. Trasa wiedzie od jednego okrętu do drugiego, zatem nie będziesz miał problemu z ich lokalizacją, skup się jedynie na skutecznej eliminacji przeciwników i oszczędzaj swoich ludzi. Wkrótce dotrzesz do pierwszego obozu najemników, gdzie powinieneś wynająć wszystkich dostępnych wojowników – bez wątpienia okażą się przydatni. Idź dalej i wyszukuj kolejne okręty, niszcząc je bez zbędnej zwłoki. Istotnym punktem na mapie jest gęsty las, przez który nie da się przejść. Należy zniszczyć drzewa przy pomocy moździerzy, lub też dokonać tego samego dzięki saperom (znajdziesz ich w pobliskim obozie). Drugim ważnym punktem jest kanion otoczony przez wieże wroga. Nie da się ich wyeliminować, zresztą i tak zabrałoby to zbyt dużo czasu. Istnieją dwie metody na rozwiązanie problemu. Pierwsza wymaga poświęcenia jednego lub dwóch żołnierzy. Należy otóż wysyłać biegiem przez kanion niewielkie grupy zbrojnych w krótkich odstępach czasowych, dzięki czemu wieże nie będą koncentrować ognia na konkretnej jednostce. Drugi sposób wymaga uprzedniego wysłania tą ścieżką Arthasa, który będąc już bezpieczny dokona teleportacji swoich wojsk przy pomocy magicznego amuletu (artefakt ten można było otrzymać podczas jednej z poprzednich misji). Na końcu przyjdzie Ci walczyć z nekromancerami oraz tworzonymi przez nich szkieletami. Zabij tych pierwszych jak najszybciej, a uniknięsz kłopotów. Wreszcie ostatni, dość duży oddział nieumarłych, do walki z którym musisz wykorzystać wszystkie dostępne umiejętności. Jeśli Ci się top uda pozostanie już tylko ostatni okręt do likwidacji.

Ostrze mrozu

Ostatnia misja w kampanii ludzi nie stanowi wielkiego problemu dla doświadczonego dowódcy. Twoje siły są tym razem rozdzielone – bohaterowie szukają Ostrza Mrozu, podczas gdy armia strzeże bazy znajdującej się w nieco innym punkcie mapy. Na początek powinieneś skupić się na odnalezieniu magicznego miecza, placówce poświęcając tylko tyle czasu, ile potrzebne jest na obronę. Ponieważ masz pod komendą dwóch bohaterów, Arthasa i Muradina, nie będzie z tym dużych problemów. Idź zatem na północ, eliminując kolejne poczwary, jakie napotkasz. Warto utrzymywać swój oddział w dobrej kondycji przy pomocy czarów, żołnierze ci przydadzą się bowiem na samym końcu trasy. Tam z kolei czeka Strażnik, potężna istota strzegąca miecza i będziesz musiał ją zabić. Skup się wyłącznie na tym przeciwniku, ignorując pozostałych, śmierć dowódcy spowoduje zniknięcie także ich. Teraz nie możesz już liczyć na pomoc Muradina, dysponujesz jednak potężnym artefaktem. Wracaj z nim do bazy i przygotuj się do ataku. Kolejne szturmy przeciwnika nie powinny już stwarzać problemu, pamiętaj jedynie, aby zbudować naprawdę potężne związki taktyczne, wyposażone w czołgi, piechotę i jazdę. Przeciwko sobie masz dwie placówki – na wschodzie i północy. W tym ostatnim kierunku powinieneś się również udać, jeśli potrzeba Ci drugiej kopalni. Jako pierwszą zniszcz bazę na wschodzie. Potem pozostanie Ci tylko forteca Mal'Ganisa, której mieszkańcy nie stawiają jednak dużego oporu. Zabij demona i możesz cieszyć się ze zwycięstwa.

KAMPANIA NIEUMARŁYCH ŚCIEŻKA POTĘPIONYCH

Pełznąc przez prochy

Na początek dość łatwe zadanie. Trzeba otóż uratować dwudziestu wyznawców Króla Lisza, którzy udają zwykłych wieśniaków. Czeka Cię dość wąska trasa, w której nie ma wiele miejsca na rozgałęzienia. Na początek dojdź do wsi, gdzie znajdziesz pierwszych wyznawców. Ponieważ prawdziwi wieśniacy na Twój widok podniosą alarm, nie możesz pozostawiać ich przy życiu – zabijaj wszystkich! Oddziały, które tutaj napotkasz, są słabe, możesz zatem je zlikwidować. Problemy zaczynają się w momencie dotarcia do brodu na rzece. Tutaj służbę pełnią znacznie silniejsi i liczniejsi przeciwnicy, nie możesz zatem sobie pozwolić na walkę z nimi. Na szczęście dysponujesz jednostką zwiadowczą, jaką jest cień. Istota ta może przeniknąć w szeregi wroga i dostarczać Ci informacji o jego rozlokowaniu i sile. Grupa zbrojnych patroluje obszar o kształcie kwadratu, Ty zaś musisz ich ominąć, wyczekując na odpowiedni moment. Z tego miejsca są dwie drogi. Pierwsza, na wschód, prowadzi do wyznawcy, druga zaś, na północ, do dalszej części mapy. Ta druga alternatywa wiąże się z poważnym niebezpieczeństwem, bramy do tej sekcji miasta strzeże bowiem wielu żołnierzy. Rozwiązaniem, które zastosowałem, było przemknięcie koło strażników i bieg do pierwszego zakrętu w prawo, gdzie czekają dodatkowe jednostki nieumarłych. Wówczas możesz spokojnie pozabijać wszystkich żołnierzy ludzi. Dalsza część misji jest stosunkowo prosta, należy wyszukiwać poszczególnych wyznawców, zaś pozostałe istoty żywe eliminować.

ROZWIĄZANIA

Wykopując trupy

Celem Twojej operacji w tym miejscu jest zabranie urny potężnego nekromancera Kel'Thuzada, którego miałeś przyjemność zabić w poprzedniej kampanii. Pierwsza faza należy do bardzo prostych, musisz bowiem udać się na cmentarz, gdzie spoczywają prochy rzeczonego sługi ciemności. Miejsce to znajdziesz na wschód od pozycji startowej. Udaj się tam zatem natychmiast. Urna strzeżona jest przez słabego paladyna oraz kilku plechurów wspieranych przez wieże. Kiedy zdobędziesz artefakt, staniesz przed koniecznością budowy własnej placówki. Po osiągnięciu maksymalnych zdolności produkcyjnych, wybuduj oddział ghouli liczący przynajmniej dziesięciu żołnierzy i ruszaj poszukać pierwszego z trzech paladynów, których musisz znaleźć i zabić. Nie stanowi on żadnego zagrożenia, podobnie jak następni. Na końcu pozostanie Ci tylko rozprawa z Utherem, wystarczy go jednak otoczyć wszystkimi jednostkami piechoty i ostrzelać z wozów mięsa, aby zakończyć jego żywot.

Wieczne królestwo

Ta misja zaczyna się dynamicznie – od ataku na elfią placówkę. Ponieważ masz znaczną przewagę liczebną, bez trudu poradzisz sobie z obrońcami. W tym właśnie miejscu powinieneś także zbudować własną bazę. Przeprawa z elfami nie należy do prostych, tym bardziej że przewodzi im Sylvanas Windrunner. Z tego powodu warto zwrócić uwagę na ciekawą umiejętność Twoich nekromancerów, tj. tworzenie szkieletów z umarłych wojowników. Oddziały złożone z takich żołnierzy okazują się idealną siłą dywersyjną, odciągającą siły nieprzyjaciela od głównych związków taktycznych. Przeciwko sobie masz aż cztery placówki elfów, każda z nich będzie Cię atakować. Aby uniknąć tego typu nieprzyjemności, należy oczywiście jak najszybciej spacyfikować wrogie osiedla. Do tego celu potrzebujesz jednak dużej liczby ghouli jako głównej siły uderzeniowej, a oprócz tego wozów mięsa i nekromancerów, którzy wytworzą odpowiednią liczbę szkieletów. Najbliższa baza elfów znajduje się na wschodzie i właściwie nie musisz jej atakować, chyba, że zabraknie Ci złota – jest to z pewnością najpewniejsze źródło tego surowca. Następne bazy znajdziesz na południu, jedna pod drugą. Niszcz je tak szybko, jak tylko będziesz w stanie, pamiętając o gromadzeniu dużej liczby żołnierzy do takiego zadania. Jako ostatnia zostaje baza broniąca dostępu do wrót i tu może być stosunkowo trudno, głównie dlatego, że wśród elfów jest Sylvanas. Jeśli jednak zaatakujesz wszystkimi wojskami jednocześnie, obrońcy nie będą mieli żadnych szans. Potem pozostaje już tylko oglądanie filmu.

Klucz trzech księżyców

Zniszczenie drugiej bramy elfów może być nieco trudniejsze, niż pierwszej, wymaga bowiem przeprowadzenia udanych desantów powietrznych. Część lądu, na której się znalazłeś, została odseparowana od pozostałych, bowiem most na rzece, przez który mógłbyś się przedostać, został zniszczony. Zbadaj zatem cały dostępny teren, a szybko zlokalizujesz kopalnię złota oraz sklep goblinów. Wokół pierwszej struktury powinieneś możliwie szybko rozbudować własną bazę. W drugiej zaś można zakupić sterowce transportowe, dzięki którym będziesz w stanie dokonać inwazji na pozostałe części mapy. Elfy posiadają cztery placówki rozlokowane na niezależnych wyspach, na które można dostać się poprzez teleporty, lub drogą powietrzną. Pierwszy sposób zdecydowanie odradzam, przejścia po drugiej stronie są bowiem bardzo dobrze bronione i oczyszczanie ich zawsze wiąże się z bardzo dużymi stratami. Dużo bezpieczniej jest wysadzać desanty w miejscach, gdzie wroga nie ma i doprowadzać je drogą lądową do miejsca akcji. Na początek najlepiej jest zaatakować bazę na zachodzie, stąd bowiem nadlatują wrogowie, z którymi poradzą sobie tylko bestie podziemi (pająki potrafią przy pomocy swej nici sprowadzić je na ziemię). Następnie posuwaj się na wschód niszcząc kolejne dwa posterunki. W przypadku ostatniej bazy, strzegącej bramy, najtrudniej jest wysadzić desant, jednak kiedy uda Ci się tego dokonać, reszta jest formalnością.

Upadek Silvermoon

Ostatnia rozprawa z elfami należy do zadziwiająco prostych. Na samym początku czeka Cię małe starcie z siłami wroga, kiedy go jednak odeprzesz, możesz spokojnie zbudować własną bazę. Ataki przeciwnika są sporadyczne, warto jednak być na nie przygotowanym. Jak zwykle musisz zbudować dużo piechoty, kilku nekromancerów oraz pająki. Powoli rozpoznaj teren wokół siebie i buduj sporą armię. Przeciwnik dysponuje dwiema bazami. W jednej urzęduje Sylvanas, druga zaś to Silvermoon. Z pierwszą placówką wiąże się dodatkowe zadanie. Sylvanas będzie bowiem wysyłać do Silvermoon posłańców z prośbą o pomoc, przechwytywanie ich to Twoje zadanie. W tym celu zostaniesz wyposażony w oddział latających stworów, które bez żadnego problemu dopadną plechura i zabiją go. Jedyna trudność to śledzenie celu, posłaniec może bowiem przemieszczać się trzema różnymi drogami. Kiedy zbierzesz dostatecznie duże wojsko, bez wahania uderzaj na bazę Sylvanas (kolejność ma tu istotne znaczenie!). Po zabiciu elfki możesz spokojnie przygotować się do szturmu na miasto. Sama pacyfikacja terenów zabudowanych nie stanowi problemu, jednak miejsce, do którego masz dotrzeć, strzeżone jest przez cztery wieże strażnicze, oddział piechoty oraz potężne golemy, których zabicie stanowi nie lada wyzwanie. Najbezpieczniej jest wywabiać je pojedynczo i atakować wszystkim, co masz.

Czas Czarnej Skały

Walka nieumarłych z orkami to z pewnością interesujące przeżycie, tym bardziej kiedy jesteś otoczony aż pięcioma wrogimi obozami. Eliminacja wszystkich nie jest wymagana, jednak po pierwszym ataku na Twój obóz z pewnością będziesz chciał się zemścić. Na samym początku zostaniesz zaatakowany przez znaczne siły nieprzyjaciela i odparcie tego szturmu może sprawić Ci nieco kłopotu, tym bardziej, że wojskami orków dowodzi osobiście wódz. Kiedy zażegnasz niebezpieczeństwo, rozbuduj bazę. Twoja sytuacja jest następująca: na południowym wschodzie jest pierwszy obóz, drugi na zachodzie, pozostałe zaś na północy. Dodatkowo w pobliżu znajdziesz dwa legowiska ognistych smoków, do których nie należy podchodzić bez własnych bestii. Tym razem do pomocy otrzymasz lodowe żmije, które okażą się niezwykle przydatne. Ataki nieprzyjaciela nadchodzą praktycznie ze wszystkich stron, jednak są na tyle słabe, że nie powinny przeszkodzić Ci w tworzeniu armii. Najpierw zlikwiduj bazy w niższej części mapy. W następnej kolejności podejdź na górę i zlikwiduj dwa obozowiska, pozostawiając jednak północno-wschodnie na koniec. Pomimo iż prowadzą tam dwie drogi, wszystkie siły zbierz w jednym punkcie. To właśnie stąd nadchodzą ogniste smoki, tutaj też czeka Cię trudna przeprawa, baza jest bowiem świetnie broniona. Aby ją niszczyć, będziesz musiał stworzyć wiele żmij. Jedno zdecydowane uderzenie i eliminacja wszystkich obrońców (z uwzględnieniem smoków), umożliwi Ci przejęcie kontroli nad bramą międzywymiarową.

Oblężenie

Następne w kolejce jest miasto Dalaran, którym rządzą czarodzieje. Aby zwyciężyć, musisz wyeliminować trzech arcymagów, ukrywających się na zabudowanym terenie. Główna trudność polega w tej misji na umiejętnościach magów, dzięki którym obszar ich otaczający jest pokryty barierą niszczącą wszystkie nieumarłe oddziały. Oznacza to, że podczas przebywania na takim obszarze, Twoi żołnierze będą tracili siły. Z tego powodu ataki na magów należy przeprowadzać bardzo szybko, ignorując pozostałych obrońców. Pierwszy mag stanowi bardzo łatwy cel i możesz go zniszczyć siłami, które otrzymujesz na samym początku. Po tym osiągnięciu lepiej jest jednak cofnąć się nieco i poczekać na posiłki produkowane w Twojej bazie. Ataki przeciwnika są niezbyt uciążliwe i nie będziesz miał raczej problemów z ich odparciem. Drugi mag jest trudniejszym celem, bowiem droga wiodąca do niego jest kręta i pełna przeciwników. Dobrze jest najpierw zmiękczyć wroga przy pomocy szkieletów lub zabitych nieprzyjaciół. W tej sekcji miasta znajdziesz również źródło uzdrawiające, z którego warto skorzystać. Ostatni mag, Antonidas, chroniony jest przez bardzo wielu obrońców, musisz zatem przygotować potężny atak, najlepiej z udziałem lodowych żmij, które ominą piechotę i uderzą od razu na Antonidasa. Nie obędzie się bez Twojego bohatera, który powinien wspierać walczącą piechotę. Kiedy zabijesz maga, misja jest zakończona.

Pod płonącym niebem

Ostatnia misja nieumarłych jest jednocześnie najtrudniejszą, z jaką dotąd miałeś do czynienia. Potrzebujesz trzydzieści minut na przywołanie Króla Lisza, do tego czasu jednak przeżywać będziesz ciężkie chwile. Baza umiejscowiona jest pomiędzy

trzema potężnymi przeciwnikami: ludźmi (atakującymi od północy), krasnoludami (nacierającymi od strony zachodniej) i elfami (nadchodzącymi od wschodu). Siły te będą bez ustanku wypróbowywać możliwości obrony, zaś załamanie na choćby jednym odcinku oznacza automatycznie klęskę. Jak najszybciej powinieneś opracować technologię sieci pajęczej dla bestii podziemi, aby mogły one zwalczać gryfy. Na terenie placówki znajdują się źródła uzdrawiające i odnawiające manę, musisz z nich korzystać, aby ponosić możliwie małe straty. Na zachodzie zwiadowcy dostrzegą skrzynie z minami, które Twój bohater powinien umieścić przed zachodnią częścią obozu, dzięki czemu znacząco osłabi nacierające czołgi. Cała sztuka polega na tym, aby ponosząc minimalne straty rozbudować linie wież obronnych, dzięki czemu przeciwnik nie będzie w stanie przebić się przez nie. Szczególną uwagę warto zwrócić na stronę wschodnią, tutaj bowiem elficzy czarodzieje atakują najbardziej dokuczliwymi czarami. Warto wykorzystać własnego bohatera do ożywiania wrogów zaraz po bitwie, dzięki czemu zyskasz dodatkowych obrońców. Po pewnym czasie z drugiej strony bramy zaczniesz otrzymywać posiłki w postaci piekielnych ogarów oraz golemów. Warto pogrupować te wojska i porozsyłać na poszczególne odcinki, aby wzmocnić obronę. Mniej więcej pięć minut przed końcem misji zacznie Ci brakować złota, drugą kopalnię znajdziesz na wschodzie. Około trzech minut przed końcem zadania, wróg przypuści szturm ze wszystkich kierunków. Musisz powstrzymać go praktycznie do samego końca, przy czym atak na minutę przed przyzwaniem Króla Lisza jest najcięższy i bardzo trudno go zatrzymać, gromadź zatem swoje wojska wokół miejsca przyzywania, aby nie dopuścić do zabicia Kel'Thuzada. Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, przetrwasz.

KAMPANIA ORKÓW
INWAZJA NA KALIMDOR

Lądowanie

Pierwsza misja po stronie orków jest zadziwiająco prosta. Twoje siły lądują rozproszone na nowym lądzie i zmuszone są rozpoznać teren. Twoim zadaniem jest znalezienie okrętów, którymi przypłynęliście na Kalimdor. Pomimo iż nie dysponujesz znaczącymi siłami, nie powinieneś mieć większych problemów z pokonywaniem napotkanych przeciwników – są to bowiem głównie świnio-ludzie, centaury oraz kozły. Penetruj cały dostępny teren, dzięki czemu napotkasz wielu przeciwników i zdobędziesz sporo doświadczenia. Podczas starcia wykorzystuj czar Thralla, który przydaje się przeciwko gromadzie wrogów. W poszczególnych wioskach będą przyłączać się do Ciebie kolejni sojusznicy, dzięki czemu staniesz się silniejszy. Po pewnym czasie spotkasz wodza kozłów, Cairne, któremu trzeba pomóc w obronie wioski. Walcz z każdym napotkanym centaurem, uważając jednak na Cairne'a, którego również musisz ochraniać. Wraz z zabiciem ostatniego centaura kończysz misję sukcesem.

Długi marsz

Tym razem czeka Cię zadanie eskortowe, musisz bowiem przeprowadzić konwój złożony z bestii kodo do trzech oaz. Operacja nie należy do szczególnie trudnych, bowiem atakujące centaury nie stanowią wielkiego zagrożenia dla dobrze dowodzonego oddziału orków. Problem polega tylko na tym, że przeciwnicy atakują często zarówno czoło, jak i tył konwoju, nie wolno Ci zatem oddalać się od zwierząt. Ponieważ konwój zawsze czeka na Twój ruch, nie musisz się specjalnie spieszyć, jednak warto przeprowadzić wszystkich jak najszybciej do najbliższej oazy. Ponieważ nie należy rozdzielać swych sił, pozwól kozłom bronić tyłów, podczas gdy Ty będziesz przecierał szlak. W każdej oazie znajduje się fontanna zdrowia, możesz również liczyć na dodatkowe oddziały, m.in. katapulty. Walka nie jest tu szczególnie emocjonująca, może poza harpiami, których nie imają się miecze piechoty. Z tego powodu musisz dbać o swoich strzelców. Końcówka misji wymaga niszczenia wież strażniczych zbudowanych przez centaury, tutaj przydadzą się wszystkie wojska, najbardziej jednak katapulty. Aby zwyciężyć, wystarczy przeprowadzić dwie bestie kodo.

Okrzyk wojennej pieśni

Następna misja jest typowo bitewna, musisz bowiem zbudować własną bazę i rozbić przeciwnika w proch. Głównym celem jest dotarcie do goblińskiego sklepu i przysłanie do własnej placówki dwóch sterowców. Po drodze jednak musisz napotkać wojska ludzi, które będą Ci wydatnie przeszkadzać. Przeciwnik posiada cztery miasta, przy czym tylko jedno stoi Ci na drodze do sklepu. Niestety, ponieważ Grom samorzutnie zaatakował ich, możesz spodziewać się regularnych ataków. Są one o tyle uciążliwe, że znacząco utrudniają przeprowadzenie własnego ataku, trudno jest bowiem pozostawić placówkę bez obrony. Możesz spodziewać się ataków głównie piechoty, jednak nadchodzi ona w znacznych ilościach, tym bardziej, że wszystkie miasta produkują kolejne oddziały. Co prawda zniszczenie wrogich baz jest zadaniem dodatkowym, usilnie doradzam ich eliminację, dzięki czemu znacząco ułatwisz sobie pracę. Do ataku będziesz potrzebował dużej grupy gruntów i trolli, a także katapult, każda baza dysponuje bowiem wieżyczkami. Podczas szturmu warto wykorzystać Groma, który atakuje wybrane przez siebie miasta w dowolnej kolejności. Idź tuż za nim i wykorzystuj moment, w którym obrońcy są osłabieni. Wówczas Twój atak powinien przynieść lepszy efekt. Po otwarciu sobie drogi do sklepu, idź wąską ścieżką pomiędzy skałami, zabijając napotkane centaury. Na końcu czeka Cię kilku skrzydlatych przeciwników, jeśli jednak prowadzisz duży oddział, nie będziesz mieć z nimi problemu. Potem pozostaje już tylko przesłać dwa sterowce do bazy.

Duchy Ashenvale

Tym razem musisz zdobyć znaczne ilości drewna wydobywanego z samego środka elfiego lasu. Ponieważ 15 tysięcy sztuk jest ogromną ilością, przede wszystkim musisz poszukać alternatywnych źródeł surowca. Na początek rozbuduj bazę i przygotuj ją do obrony, elfy bowiem postanowią uprzykrzyć Ci życie. Szczególną uwagę zwróć na ich lotnictwo, które może okazać się niebezpieczne. Istnieją dwie metody przyspieszenia wydobycia. Pierwsza to zadanie od goblinów. Stwory te w zamian za zabicie furbolgów zaoferują Ci bardzo skuteczne maszyny do koszenia drzew. Dzięki nim znacząco przyspieszysz wydobycie surowca. Druga metoda związana jest z drzewami życia, które w ilości pięciu rozlokowane są w różnych miejscach mapy (w północnych rogach planszy, na wschodzie, południowym zachodzie i w sąsiedztwie kopalni). Problem polega tylko na tym, iż każde drzewo chronione jest przez dobrze ufortyfikowane bazy elfów, zatem aby je zniszczyć, musisz przebić się przez obrońców, co nie jest takie proste. Drzewo na wschodzie jest najsłabiej chronione, tutaj zatem warto uderzyć jak najszybciej, również przy pomocy saperów. Kombinacja tych dwóch możliwości powinna umożliwić Ci w miarę szybkie zebranie potrzebnej ilości drewna, a warto zaznaczyć, że im szybciej tego dokonasz, tym lepiej, elfie ataki sprawiają bowiem duże kłopoty.

GARŚĆ PORAD

- Jeśli grasz orkami, ludźmi lub nieumarłymi, powinieneś zwracać uwagę na porę dnia, w czasie której toczy się walka. Dużo korzystniejszy dla Ciebie jest dzień, kiedy to masz znacznie większe pole widzenia. W przypadku nocnych elfów jest odwrotnie, w nocy są bowiem w stanie pozostawać niewidzialne, co w czasie bitwy ma znaczenie marginalne, jednak w misjach innego rodzaju może się przydać.
- Podczas walki z siłami wroga powinieneś w miarę możliwości chronić swoje najsłabsze oddziały, szczególnie te, które odniosły największe obrażenia. Jest to o tyle trudne, że nieprzyjaciel stara się kontynuować pościg za oddziałem wycofywanym z pierwszej linii, szczególnie gdy jest to strzelec. Można jednak uniknąć tych kłopotów, kierując uwagę wszystkich walczących na tego jednego wroga.
- Zawsze bardziej korzystne jest dokonywanie usprawnień jednostek bojowych przed ich właściwą produkcją, a to z tego powodu, że oddziały stworzone przed dokonaniem upgrade'u nie będą posiadać umiejętności z nim związanej. Jeśli np. najpierw wybudujemy kilka pająków, a dopiero potem obdarzymy je właściwością zarzucania sieci na lotnictwo, w przypadku istniejących już oddziałów nie będzie to skuteczne.
- Bardzo ważnym budynkiem, zarówno w bazie wroga, jak i Twojej, jest struktura pozwalająca na wskrzeszanie umarłych bohaterów. Posiadając ją możesz nieco śmielej poczynać sobie na polu bitwy, kiedy bowiem stracisz herosa, możesz go natychmiast odzyskać, wydając co prawda niewielką ilość złota. Dzięki temu niektóre misje bitewne można rozstrzygać nieco szybciej, rzucając do walki mniejsze oddziały, jednak z bohaterami na czele. W przypadku wroga, warto jak najszybciej niszczyć tego typu budowlę, aby uniemożliwić mu zmartwychwstanie.
- Dużym utrudnieniem w skutecznym rozwijaniu własnej potęgi militarnej jest poziom kosztów związanych z utrzymaniem wojsk. Jest to sprawa o tyle przykra, że kiedy koszta są duże, wpływy z kopalni złota drastycznie maleją. Z tego powodu przez większą część każdej misji (może poza ostatnią kampanią) opłaca się utrzymywać średni stan liczebny armii (na poziomie małych kosztów), dzięki czemu z każdej kopalni uda się uzyskać znacznie więcej surowca.
- Bardzo często występującymi na mapie obiektami są skrzynie. Pomimo iż wyglądają bardzo niepozornie, warto je wszystkie niszczyć. Nie są z tym związane praktycznie żadne negatywne konsekwencje (może poza szkieletami czasem czyhającymi wewnątrz), można za to znaleźć bardzo przydatne magiczne przedmioty. Jest to szczególnie istotne podczas penetracji podziemi.

Łowca cieni

Ta misja zaczyna się wyjątkowo niefortunnie. Na rozkaz elfiego półboga Cenariusa elfy i centaury rozpoczęły niszczenie Twoich baz. Ponieważ na początku dysponujesz wieloma placówkami na całej planszy, ofiarą wroga padną te znajdujące się po zachodniej stronie rzeki. Nie jesteś w stanie zatrzymać nieprzyjaciela, który dokonuje masowej destrukcji, tym bardziej, że posiadasz bardzo mało jednostek. Zamiast próbować ocalić swoje bazy, lepiej od razu rozpocznij masową produkcję oddziałów. Możesz być pewien, że po skończeniu dzieła zniszczenia na jednym brzegu, nieprzyjaciele udadzą się na drugi! Przygotuj szczególnie grunty i trolle, są to bowiem jednostki, które można budować szybko, poza tym będziesz odpierać ataki lotnictwa, tj. gryfów i chimer. Nie zaszkodzi także zbudowanie kilku wież strażniczych przy południowym brodzie, tędy bowiem pójdzie natarcie. W momencie ataku musisz posiadać przynajmniej piętnastu żołnierzy, w przeciwnym wypadku możesz mieć poważne kłopoty z utrzymaniem pozostałych baz. Jeśli przeżyjesz szturm, powinieneś kontynuować przygotowania do obrony, na miejscu Twoich zniszczonych baz powstały bowiem nowe, tyle że elfów. Staraj się tym razem stworzyć dwie grupy. Pierwsza będzie bronić baz, podczas gdy druga uda się na północ w poszukiwaniu celu misji, czyli fontanny zatrutej krwią demona. Drogę do niej znajdziesz na północy, pomiędzy drzewami oznaczonymi magicznym znakiem. Wyrąb sobie ścieżkę i idź nią aż dotrzesz do fontanny. Teraz wszyscy wojownicy powinni napić się z niej, aby zostać orkami chaosu, dzięki czemu staną się niebywale silni. Taka grupa może spokojnie ruszać do walki z elfami i centaurami. Zniszcz wszystkie bazy wroga, a następnie zabij Cenariusa.

Tylko dla wiwern

Dostępu do wyrocznі znajdującej się na szczycie góry bronią ludzie, należy ich zatem stąd przepędzić. To zadanie wymaga ustawicznej walki z lotnictwem wroga, które może być zwalczane przez wiwerny bądź trolle. Przeciwko sobie masz dwie bazy ludzi, po swojej stronie za to Cairnea oraz jego taurenów, którzy okażą się niezwykle przydatni podczas walki wręcz. Twoja placówka znajduje się w miejscu, które idealnie nadaje się do obrony najazdów z północy i północnego zachodu, tam bowiem znajdują się wrogowie. Dobrze jest od tych stron zabezpieczyć się linią wieżyczek, co znacząco ułatwi Ci likwidację lotnictwa nieprzyjaciela. Tymczasem jednak powinieneś stworzyć dwie drużyny, z których jedna, złożona głównie z trolli oraz bohaterów, powinna udać się na północ, w stronę harpii więzących wiwerny. Aby uzyskać ten rodzaj wojsk, będziesz musiał jednak przebić się przez wielu skrzydlatych obrońców, a kluczem do zwycięstwa jest tutaj utrzymywanie swoich strzelców przy życiu. Kiedy uda Ci się wykonać to zadanie, wracaj szybko do bazy i uzupełnij stan liczebny wojsk. Na południowym zachodzie od własnej placówki znajdziesz z kolei uszkodzoną fontannę zdrowia, którą można naprawić zwalczając kręcące się tam centaury, co również nie powinno stanowić problemu. Jeśli chodzi o dostanie się na szczyt góry, znajduje się tam tylko jedna baza wroga i tylko na niej możesz się skupić, tym bardziej że atakuje nie są tutaj aż tak częste. W celu przeprowadzenia pomyślnego szturmu powinieneś zbudować kilka sterowców, wyładować je piechotą i przodem puścić grupę wiwern, które oczyszczą teren z gryfów przeciwnika. Dopiero wtedy możesz przeprowadzić desant, a zaraz potem zmasowany atak na tereny nieprzyjaciela.

Wyrocznia

Penetracja korytarzy wydrążonych we wnętrzu góry jest o tyle niebezpieczna, że posiadasz tylko niewielki oddział wojowników, który może polegać praktycznie wyłącznie na sobie. Z tego powodu nie możesz sobie pozwolić na stratę praktycznie żadnego żołnierza. Twoje siły są rozbite na dwie grupy, przy czym operację zaczynamy Thrallem oraz jego wojownikami. Zbadaj wszystkie dostępne rozgałęzienia korytarzy, odpoczywając ewentualnie w celu regeneracji sił. W poszczególnych komnatach znajdziesz również kilka interesujących przedmiotów, o które warto powalczyć. Warto zwrócić uwagę na pomieszczenie, w którym znajduje się czerwony smok walczący z harpiami. W normalnej sytuacji miałbyś twardy orzech do zgryzienia, teraz jednak wystarczy poczekać, aż przeciwnicy pozabijają się nawzajem. Gdy zabijesz wszystkie stwory, które pozostały przy życiu, zdobędziesz serce Aszune. Po osiągnięciu pomieszczenia ze statuetką Aszune, możesz przełączyć się na drużynę prowadzoną przez Cairne'a. Jego zadanie jest prostsze, wymaga bowiem penetracji znacznie mniejszego obszaru korytarzy. Musisz znaleźć klucz, który pozwoli Ci się połączyć z drużyną Thralla, by razem odnaleźć wyrocznię.

Niech prowadzą Cię demony

Ostatnia misja, którą należy rozegrać po stronie orków, jest oczywiście stosunkowo trudna. Tym razem masz przeciwko sobie dwa obozy orków chaosu, który bronią wejścia do miejsca, gdzie znajduje się Grom. Co gorsza, przeciwnik będzie otrzymywał regularne wsparcie ze strony sił zła, w postaci infernusów spadających na Ciebie wprost z nieba. Na szczęście okazuje się, że Twoje fortyfikacje poradzą sobie z takim przeciwnikiem bez większego problemu. Poza tym na mapie znajduje się sojusznicza baza ludzi, która weźmie na siebie część ataków. Twoim głównym celem jest zatem stworzenie dużej armii i uderzenie na placówkę znajdującą się na północy. To ona bowiem strzeże przejścia do Groma. Na początek spokojnie oczyść sobie drogę. Jeśli potrzebujesz dodatkowych kopalń, znajdziesz je na wschodzie, z tym, że obie są bronione przez siły chaosu, jeśli zatem chcesz przejąć rzeczone struktury, powinieneś najpierw oczyścić teren dookoła nich. Generalnie nie należy oddalać się od własnej bazy, w przeciwnym wypadku siły przeciwnika mogą przełamać Twoją obronę. Utrzymuj się na pierwszej linii wieżyczek, a gdy odeprzesz atak nadchodzący z północy, kontratakuj i oczyść sobie drogę do Groma. Pacyfikacja bazy nie jest łatwa, pełno w niej bowiem wojsk oraz wieżyczek, jednak rozsądne użycie katapult i magii pozwoli Ci zlikwidować zagrożenie. Gorzej, że infernusy wciąż będą nadchodzić, dalsza część misji nie jest zatem łatwiejsza. Przed zaatakowaniem pozycji Groma, powinieneś dysponować dużą i potężną armią, orka strzegą bowiem piekielne bestie. Ich eliminacja pozwoli Ci podejść do celu operacji, nie da się go jednak zabić, musisz zatem użyć na nim kuli, aby uwięzić jego duszę i odnieść ją do miejsca wskazanego przez Jainę.

KAMPANIA ELFÓW
KONIEC WIECZNOŚCI

Wrogowie u bram

Pierwsza misja po stronie elfów nie należy do najłatwiejszych. Pomimo iż przeciwnik dysponuje tylko dwiema małymi bazami, jest dowodzony przez niezwykle potężnego paladyna, którego lepiej nie drażnić zbyt wcześnie. Zbuduj bazę zgodnie ze wskazówkami i od razu przygotuj kilku łuczników. Ustaw ich obok wieżyczek tak, aby znajdowali się w bezpośrednim sąsiedztwie studni księżycowej. Ustawienie automatycznego ponawiania czarów sprawi, że Twoi podopieczni będą wyjątkowo trudni do zabicia, co pozwoli Ci nieco odetchnąć i skupić się na zadaniu dodatkowym, jakim jest znalezienie dziesięciu furbolgów. Zadanie to otrzymasz na południe od swojej bazy, zaś zginionych wojowników musisz szukać praktycznie po całej mapie. Są oni zwykle bronieni przez inne potwory, jednak eksterminacja tych ostatnich nie jest trudna. W nagrodę za wykonanie tej misji otrzymasz dodatkowych wojowników, którzy mogą okazać się niezwykle przydatni. Atak na paladyna związany jest z koniecznością walki z broniącymi go żołnierzami, którzy wspomagani czarami są bardzo trudnymi przeciwnikami. W dodatku gdy paladyn będzie bliski śmierci, osłoni się boską zbroją, która czyni go niezniszczalnym. Musisz wówczas poczekać, aż efekt ten przeminie i dopiero wtedy go zniszczyć.

Córki Księżyca

Ta misja nie wymaga zdolności administracyjnych, lecz jedynie umiejętności bezszelestnego omijania przeciwników. Tyrande potrafi pozostawać niewidzialna w nocy, pod warunkiem że się nie porusza. Należy tą umiejętność wykorzystać, musisz bowiem przebyć całkiem długą drogę do domu. Idź ścieżką prowadzącą na drugą stronę rzeki, rozglądając się za przeciwnikami oraz wartościowymi przedmiotami. Jeśli napotkasz

nieumarłych, zatrzymuj się i czekaj, aż niebezpieczeństwo minie. Postępuj tak również w momentach, gdy napotkasz dwa walczące ze sobą oddziały. W jednej z takich sytuacji staniesz się posiadaczem dodatkowych łuczników, którzy również potrafią ukrywać się w nocy. Sztuka polega na tym, aby całą operację przeprowadzić w nocy. Zauważony w dzień nie będziesz w stanie się ukryć i zostaniesz zmuszony do walki. Z tego powodu należy się śpieszyć i dążyć do jak najszybszego dotarcia do fontann zdrowia. Będziesz musiał przejść przez obóz orków, co nie jest trudne, a także przez obszar kontrolowany przez cienie. Ci zwiadowcy nieumarłych wykrywają niewidzialne postacie, należy zatem poczekać, aż w pobliżu nie będzie żadnych innych wrogów i zabić ich. Po drodze zdobędziesz balisty a także oddział łowczyń. Jeśli dotrzesz do fontanny zdrowia, jesteś praktycznie w domu, tu bowiem przyłączą się do Ciebie kolejne jednostki, przy pomocy których bez trudu przebijesz się do bazy elfów.

Przebudzenie Furiona

To zadanie z kolei należy do dość szybkich, masz bowiem niewiele czasu zanim orki karczujące las dotrą do Furiona. Twoim zadaniem jest zadęcie w róg, który obudzi śpiącego bohatera. Jak najszybciej powinieneś zbudować bazę i zebrać niezbyt duży oddział złożony z kilku łuczników, łowczyń, balist i driad (są bardzo przydatnymi czarodziejkami). Tak wyposażony ruszaj w kierunku bazy orków, które są dostatecznie słabe, aby paść pod naporem nawet takiej siły. Jedyny problem może stanowić mistrz ostrzy, jednak gdy skoncentrujesz na nim swój atak, padnie. W następnej kolejności czeka wyspa chroniona przez trzech strażników. Ignoruj ich pomocników i skup się właśnie na tych przeciwnikach, pozostałych oponentów wykańczając w następnej kolejności. Jeśli uda Ci się tego dokonać, bez przeszkód możesz sięgnąć po róg Furiona i zakończyć misję.

Druidzi powstają

Typowa misja strategiczna. Musisz dostać się do kurhanów, gdzie spoczywają druidzi pazurów. Niestety, nie dysponujesz zbyt dużymi złożami złota, co oznacza, że będziesz zmuszony często zmieniać położenie bazy. Na szczęście większość Twoich struktur może się przemieszczać wraz z resztą oddziałów, kiedy zatem złoże się wyczerpie, wystarczy przemieścić się do następnego. Na początek zajmij pierwszą widoczną kopalnię i zbuduj tyle wojsk, ile Ci potrzeba, oprócz budynków, rzecz jasna. Na północ od Twojej pozycji znajduje się źródło zdrowia, warto je

zatem odbić z rąk trolli, tym bardziej, że tym razem nie za bardzo możesz sobie pozwolić na straty w swoich szeregach. Po wyzyskaniu kopalni ruszaj na wschód do kolejnej. Po drodze będą Cię atakować zarówno orków, ludzi, jak i nieumarłych. Na ogół wszyscy Cię zignorują, bądź jednak przygotowany na odparcie każdego ataku. Następnym przystankiem jest ludzkie miasto, które najpierw musisz zrównać z ziemią, a następnie wykorzystać złoże złota. Stąd pozostaje Ci już tylko wyłamanie drzwi na południe i udanie się leśną doliną w kierunku kurhanów. Niestety, ten fragment mapy jest opanowany przez nieumarłych, którzy występują w znacznej sile. Co kilka kroków będziesz zatem musiał walczyć ze szkieletami i duchami, które potrafią przejmować kontrolę nad Twoimi ludźmi. Aby nie dopuścić do takiej sytuacji, duchy atakuj wyłącznie przez pomocy bohaterów (co nie zawsze jest wykonalne). Jeśli uda Ci się oczyścić las, pozostanie Ci już tylko elfia baza, przez którą trzeba się przetoczyć, aby dotrzeć do celu operacji.

Bracia krwi

Kolejne zadanie związane jest z penetracją podziemi. Nie jest to praca szczególnie niebezpieczna, choć niewątpliwie wymaga oszczędzania własnych ludzi. W pierwszej fazie masz do wyboru właściwie tylko spacer na południe, zwalczając po drodze pająki i nieumarłych (uważaj na ożywieńca mrozu, który rzuca silne zaklęcia!). Gdy znajdziesz furbolgów proszących o pomoc, nie odmawiaj im, to zadanie okaże się niezwykle korzystne. Musisz dotrzeć do fontanny życia (która znajduje się na północny zachód od furbolgów) i zlikwidować strażników stojących w pobliżu. Dzięki temu nie tylko wykonasz misję, dzięki której będziesz mógł wezwać furbolga na pomoc, ale również uzyskasz dostęp do darmowego źródła energii leczniczej. Idąc dalej na południe staniesz wobec konieczności rozdzielenia swych sił. Tyrande pójdzie szukać Illidiana, podczas gdy Furion uda się na spotkanie z druidami pazurów. Najpierw grasz Furionem, który musi dojść do południowego krańca mapy, następnie skręcić na wschód i ruszyć na północ (uprzednio tworząc most w kręgu mocy). Tutaj spotka druidów, którzy jednak ulegli zezwierzęceniu, zatem nie będzie można się z nimi porozumieć. Teraz trzeba dotrzeć do drugiego kręgu mocy, co jest o tyle trudne, że druidzi będą Cię atakować. Ty zaś nie możesz ich zabijać. Musisz przemknąć pomiędzy nimi jak najszybciej (ewentualnie atakując tych, którzy stoją Ci na drodze – wówczas się przesuną) i stanąć w kręgu. Pająki spotykane po drodze zabijaj. Część Tyrande jest podobnie złożona, również musisz ruszyć na północ, zmierzając w kierunku fontanny zdrowia. Wszystkich przeciwników zabijaj, szukaj również pomieszczenia, w którym znajdują się miny lądowe. Możesz je wykorzystać przeciwko strażnikom strzegącym krypty z Illidanem. Kiedy oczyścisz teren, misja jest zakończona.

Dziedzictwo ognia i smutku

Przedostatnie zadanie jest typową misją bitewną. Dowodząc Illidanem musisz dotrzeć do czaszki Gul'Dana, dzięki czemu będziesz w stanie zabić Tichondriusa. Możesz ruszać od punktu startowego na wschód lub północ, warto jednak zawsze zostawić znaczny oddział we własnej bazie, Twoimi przeciwnikami będą bowiem nie tylko oddziały elfów, które przeszły na stronę chaosu, lecz również piekielne demony, które dostają się na planszę poprzez specjalne bramy. Dalsza część misji ma założenia wyjątkowo proste: należy szturmem wedrzeć się na obszar, gdzie znajduje się czaszka i użyć jej, co spowoduje przemianę Illidana w demona. Teraz trzeba już tylko odnaleźć Tichondriusa, jednak wcześniej szczerze radzę zebrać silną i liczną armię. Twój przeciwnik jest bowiem nie tylko świetnie chroniony przez piekielne straże, ale dodatkowo bardzo trudno go zabić i może tego dokonać tylko Illidan. Ponieważ Tichondrius jest znacznie silniejszy od Twojego herosa, zaś Illidan potrafi walczyć na odległość, należy przeciwnika otoczyć oddziałami pierwszoliniowymi i atakować Illidanem z bezpiecznej odległości. Eskortę Tichondriusa możesz zignorować, to on jest Twoim celem.

Zmierzch bogów

Ostatnie starcie pomiędzy siłami dobra i zła okazuje się być niezwykle emocjonujące, choć naturalnie bardzo trudne. Twoim zadaniem jest powstrzymać nacierających przeciwników przez 45 minut. Okazuje się jednak, że siły wroga są tak potężne, jak nigdy dotąd. Musisz być przygotowany na kombinowane ataki różnych rodzajów wojsk niemal bez przerwy (najwyżej po dwie minuty na odpoczynek). Pomimo, iż Drzewa Świata bronią trzy rasy, ludzie oraz orki nie są zbyt pożytecznymi sprzymierzeńcami. Aby skutecznie bronić swoich pozycji, nie możesz tym razem liczyć na linie wież strażniczych, tym bardziej, że musisz powstrzymywać ataki wroga daleko od własnej placówki. Przede wszystkim każde centrum produkcyjne powinno zostać zmultiplikowane, dzięki czemu będziesz w stanie produkować błyskawicznie duże ilości wojsk (bo i w zastraszającym tempie będą padać). Na wschód i zachód od swej bazy znajdziesz kopalnie złota, które z pewnością okażą się pomocne. Pierwszą linię obrony należy ustawić przed bazą ludzi. Wykorzystuj czary, kiedy to tylko możliwe, staraj się dziesiątkować przeciwników przy pomocy balist oraz czarów wojennych wszystkich bohaterów. Nie możesz pozwolić nieprzyjacielowi wedrzeć się do bazy ludzi przez większą część dostępnego czasu, w przeciwnym wypadku będzie Ci znacznie trudniej. Gdyby tak się jednak stało, wycofaj się do bazy orków i kontynuuj obronę. To właściwie wszystko – jeśli dobrze rozplanowałeś centra produkcyjne oraz potrafisz dowodzić różnymi formacjami jednocześnie, zdołasz utrzymać przynajmniej część własnej bazy do momentu zakończenia operacji. To koniec! ❐

NA SKRÓTY

WARCOMMANDER

Aby uaktywnić tryb oszustw wykonaj poniższe czynności:
1. Wybierz jednostkę.
2. Kliknij na głowie lewej dziewczyny, następnie kliknij na prawej znajdującej się w „Command menu" w prawym dolnym rogu ekranu.
3. Kliknij na orła znajdującego się między dziewczynami. Powinieneś usłyszeć słowo „OK". Oznaczać to będzie, że kod został aktywowany. Na górnym pasku, gdzie znajduje się data i czas, są dwa orły. Jeśli klikniesz w lewego orła uaktywnisz nieśmiertelność. Kliknięcie w prawego orła spowoduje zmianę poziomu. Klikając w armatę spowodujesz uzupełnienie amunicji.

RESIDENT EVIL

Nielimitowana amunicja:
Naciśnij kursor w dół, w dół, w dół, w górę, w dół i w prawo.

SID MEIER'S SIMGOLF

Podczas gry wciśnij CONTROL + SHIFT + → i wpisz poniższe kody:
Tigerwoodsrules – będziesz lepszy o 990%
happysmile – zadowolenie na najwyższym poziomie
moolahmore – otrzymasz 9 bilionów dolarów
sgarequest – będziesz najlepszy w rankingu
99boersonthewall – wszystkie bary zostają zamienione w supersklepy

Nazwiska graczy
Tiger Woods – wszystkie piłki trafią do dołka
Sid Meier – wszystkie budynki będą za darmo
Maxis Sim – wszystkie piłki będą lądowały przed dołkiem

Pieniądze
Wciśnij SHIFT + → a otrzymasz więcej kasy.

OPERATION FLASHPOINT

RESISTANCE I OPERATION FLASHPOINT: RED HAMMER

Przytrzymaj lewy SHIFT + → i wpisz poniższe kody:
w głównym menu;
campaign – dostęp do wszystkich misji
topography – mapa
podczas gry;
endmission – koniec misji
savegame – zapis stanu gry
w dowolnym momencie:
iwillbethone – nieśmiertelność

TR

UNREAL TOURNAMENT 2003

WERSJA BETA

Podczas gry w trybie „single player mode", naciśnij TAB i wpisz dowolny z poniższych kodów:
god – nieśmiertelność;
loadedv – dostępna cała broń;
allammo – dodaje amunicję;
fly – latanie;
ghost – brak ścian;
walk – wyłącza trik „ghost" i „fly".

ECHELON

Automatyczne zwyciężanie misji: Przywołaj konsolę klawiszem tyldy → i wpisz **„srv_success 1"**. W ten sposób wypełnisz wszystkie cele misji, a klawiszem ESC przejdziesz do następnej.

Zebrał i opracował: Arkadiusz Matczyński, e-mail: triki@sgk.com.pl

PRZEKRĘTY - CHAMPIONSHIP MANAGER SEZON 01/02

Żywot trenera i managera klubowego w jednej osobie, nie należy do najłatwiejszych. Jednak istnieje kilka sprawdzonych sposobów, które pozwalają na ułatwienie sobie pracy. Nie wszystkie z nich są zgodne z zasadami moralnymi i etyką zawodową managera klubowego, ale miłośnicy przekrętów nigdy przecież takimi drobiazgami się nie przejmowali.
1. Już na etapie rozpoczynania gry należy zapewnić sobie dostęp do kopalni młodych talentów, czyli lig, w których jest największy napływ zawodników wartych zakupu. Jest to przede wszystkim liga szwedzka, polska, norweska, szkocka i grecka (mają tam naprawdę znakomitych bramkarzy!). Wystarczy ustawić je jako tło dla głównej ligi, w której zamierzasz prowadzić zespół.
2. W wielkich klubach na początku sezonu w rezerwach zalega cała grupa średnio uzdolnionych piłkarzy w wieku 16-21 lat. Można ich jednak zamienić na piłkarzy lepszych. Należy wyrzucić z klubu wszystkich młodzików, którzy nie rokują żadnych nadziei na przyszłość i poczekać, aż z grupy juniorów do klubu przejdą nowi zawodnicy. Jeszcze lepiej, ale za to już zupełnie nieuczciwie, jest wykonać ten manewr na innym klubie. Zostałem na chwilę trenerem Manchesteru United, zwolniłem stamtąd całe rezerwy i natychmiast zakończyłem pracę w klubie. Pod kierownictwem nowego trenera, po zaledwie kilku tygodniach, do klubu dotarli 16/17-latkowie, którzy mieli umiejętności już na poziomie bardzo doświadczonych piłkarzy. Wykupiłem ich potem hur-

IKI

DELTA FORCE TASK FORCE DAGGER

Podczas gry wciśnij tyldę, by przywołać konsolę i wpisz dowolny z poniższych trików:

ClayburnFallmont – uzupełnienie amunicji;
StanGable – nielimitowana amunicja;
JeffersonDarcy – dodatkowe punkty;
AceEvans – nieśmiertelność.

MORROWIND

Poniższy trik należy wpisywać ze szczególną uwagą, gdyż wielkość liter ma znaczenie. Wszystkie triki wpisuje się według formuły: **(Player->SetStat, xxx)** gdzie **xxx** to liczba, którą chcesz wpisać. Przykład: jeśli chcesz dodać 100 punktów siły, to przywołaj konsolę klawiszem i wpisz: **(Player->Set Strength, 100)** zatwierdzając to klawiszem ENTER. Oto lista dostępnych trików:

Strength
Intelligence
Willpower
Agility
Speed
Endurance
Personality
Luck
Block
Armorer
MediumArmor
HeavyArmor
BluntWeapon
LongBlade
Axe
Spear
Athletics
Enchant
Destruction
Alteration
Illusion
Conjuration
Mysticism
Restoration
Alchemy
Unarmored
Security
Sneak
Acrobatics
LightArmor
ShortBlade
Marksman
Mercantile
Speechcraft
HandToHand
Health
Magicka
Fatique
Reputation
Disposition
AttackBonus
DefendBonus
ResistMagicka
ResistFire
ResistShock
ResistDisease
ResistBlight
ResistCorprus
ResistPoison
ResistParalysis

WARCRAFT 3: REIGN OF CHAOS

Podczas gry naciśnij klawisz ENTER, następnie wpisz kod i zatwierdź go ponownie klawiszem ENTER:

whosyourdaddy – niewidzialność i możliwość zabijania przeciwnika jednym uderzeniem;
iseedeadpeople – widzisz całą mapę;
allyourbasearebelongtous – zwycięstwo;
somebodysetusupthebomb – porażka;
strengthandhonor – możesz grać dalej po przegranej w kampanii;
itvexesme – wyłącza warunki zwycięstwa;
keysersoze # – dodaje złoto, gdzie # to jego liczba (domyślnie 500);
leafittome # – dodaje drewno, gdzie # to jego liczba (domyślnie 500);
greedisgood # – dodaje złoto i drewno, gdzie # to jego liczba (domyślnie 500);
warpten – przyspiesza budowanie;
iocainepowder – szybka śmierć;
pointbreak – jedzenie;
whoisjohngalt – przyspiesza wynalazki;
sharpandshiny – udoskonalenie;

synergy – odblokowuje drzewo wynalazków;
riseandshine – czas do poranka;
lightsout – czas do wieczoru;
daylightsavings (czas) – czas dnia;
daylightsavings – szybkość zmian pór dnia;
thereisnospoon – nieograniczona mana;
motherland (rasa) (poziom) – wybierasz rasę i poziom (np. motherland human 06).

4X4 EVOLUTION

Więcej kasy

Otwórz plik metal znajdujący się w katalogu z grą (**c:/Programm files/Terminal Reality/4x4 Evo2/system/metal**). Znajdź w nim słowo „**cash**". Powinieneś poniżej znaleźć linię w stylu (**cash:hmG2Vjd1yCxOJ!GtR6R(3cPqjb**). Zaznacz ten kod i go usuń. Zamiast niego wpisz jeden z poniższych, w zależności ile kasy chciałbyś mieć:

$1300+ = PC+YDTUjopZ*V19P8784h7ijvj9;
$36+ = hmG2Vjd1yCxOJ!GtR6R(3cPqjb!;
$1700+ = wF*aXUJuj3K37gsF*TRLopwXH)2;
$300+ = wzBDB8TUZHDPJrgtY13y8tQujkA;
$4335+ = K7FVNF0aq(tM+(u*VhQ2vBrM*q2.

SHADOW FORCE: RAZOR UNIT

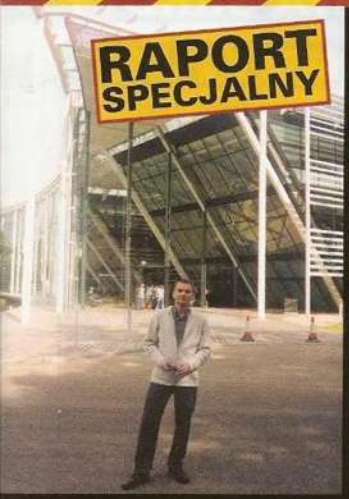
Podczas gry wciśnij klawisz tyldy, by przywołać konsolę.
Wówczas wpisz poniższe kody:

aiGodMode1 – włączenie nieśmiertelności;
aiGodMode0 – wyłączenie nieśmiertelności;
aiProtectProtectee1 – włączenie nieśmiertelności;
aiProtectProtectee0 – wyłączenie nieśmiertelności;
god1 – włączenie nieśmiertelności;
god0 – wyłączenie nieśmiertelności;
aiDisableEars1 – przeciwnik nie widzi Cię;
aiDisableEars0 – przeciwnik widzi Cię;
aiDisableEyes1 – przeciwnik nie słyszy Cię;
aiDisableEyes0 – jesteś słyszany przez przeciwnika;
noclip1 – włączenie przechodzenia przez ściany;
noclip0 – wyłączenie przechodzenia przez ściany.

tem i rozpocząłem trening, który uczynił z nich gwiazdy pierwszego formatu.
3. Proponując określoną kwotę innemu klubowi za upatrzonego i wymarzonego zawodnika, staraj się nie przepłacać. Zaproponuj rozsądną kwotę w gotówce, płotną natychmiast po przejściu zawodnika, plus dużą kwotę płotną po 50 występach w drużynie narodowej (zanim rozegra zawodnik tyle spotkań w reprezentacji, minie przynajmniej 5 lat). Inne kluby najczęściej zgadzają się na taki układ, upatrując go jako bardzo korzystny.
4. Uzgadniając indywidualny kontrakt z piłkarzem możesz mieć tylko kłopoty. gdy zawodnik przechodzi do jakiegoś mniej znanego klubu, bądź słabszej ligi. Wówczas młodzi zawodnicy żądają gwarancji w kontrakcie mówiącej o minimalnej kwocie odstępnego. Ciebie oczywiście taki układ nie zadowala, bo umożliwia innym zakup w dowolnym momencie Twojej „gwiazdy". Jednak wystarczy, że zamiast tej klauzuli, zaproponujesz większą kwotę wypłacaną w przypadku spadku do niższej ligi, czy zwolnienia piłkarza. W 80% przypadków zawodnicy zgadzają się na taką zamianę.
5. Na koniec wreszcie kilku tanich i młodych piłkarzy, którzy mogą wzmocnić Twój klub. Musisz jednak dobrze ich trenować i czekać na całkowity rozwój ich cech oraz talentów: bramkarze – Dionisis Chiotis (AEK Ateny), Andreas Isaksson (Djurgarden); obrońcy – Joe Dolan (Millwall), Kevin Hofland (PSV), Isaak Okoronkwo (Shakhtar Donieck), Frederik Risp (IFK); pomocnicy – Julius Aghahowa (Shakhtar Donieck), Kim Kallstrom (Hacken), Mark Kerr (Fallrik), Jarosław Świętochowski (Gwardia Warszawa); napastnicy: Marcin Harasimowicz i Stanisław Terlecki (obaj Gwardia Warszawa).

Maciej Jasiński

RAPORT SPECJALNY



OD HARRY'EGO DO JAMESA

Pokaz Electronic Arts

Chertsey pod Londynem — 25 lipca 2002 roku

W lipcu nie było może w Anglii aż tak gorąco, jak u nas w kraju, jednakże firma Electronic Arts postanowiła podgrzać nieco atmosferę, przynajmniej wśród braci komputerowej, zapraszając dziennikarzy z całej Europy na prezentację czterech ze swoich najnowszych produktów. Były to: druga część *Harry'ego Pottera*, *FIFA 2003*, *Lord of the Rings: The Two Towers* oraz gra fpp, w której wcielić się można w rolę agenta 007, Jamesa Bonda.

baRTeS

Pierwsza informacja, jaką otrzymałem po przybyciu do imponującej siedziby EA pod Londynem, nie należała do zbyt optymistycznych. Otóż dowiedziałem się, że przynajmniej na dzień dzisiejszy nie planuje się wydania na PC gry na podstawie drugiej części Władcy Pierścieni – czyli *The Lord of The Rings: Two Towers* (pozostałe informacje o tej grze – patrz ramka obok). Wiadomość owa niezmiernie mnie zasmuciła i dlatego też przez cały dzień próbowałem wydobyć od przedstawicieli Electronic Arts informacje, czy w ogóle istnieje cień szansy na ujrzenie tej gry na naszych poczciwych blaszakach. Wszyscy nagabywani milczeli jednak jak zaklęci i z tajemniczymi minami odpowiadali, że jak zawsze szansa taka istnieje. W sumie nie jest to może żadna obietnica, ale „na bezrybiu i rak ryba" – być może mimo wszystko doczekamy się kiedyś pecetowej adaptacji tej zręcznościowej gry z dodatkiem elementu rpg. Na chwilę obecną pozostaje nam obserwacja, jak gra ta wygląda na konsolach.

Nazywam się Bond. James Bond!

Po oficjalnym przywitaniu rozdzielono nas na cztery grupy – trafiłem do grupy „zielonej", gdzie brylowali przedstawiciele prasy niemieckiej, brytyjskiej i włoskiej. Pierwszym obiektem naszego zainteresowania była gra, którą osobiście najbardziej byłem zainteresowany. Mam tu na myśli komputerową adaptację przygód agenta służb wywiadowczych Jej Królewskiej Mości – czyli Jamesa Bonda. I tu od razu mała dygresja: jak to zwykle w takich przypadkach bywa, wersja konsolowa (na PS2) znajduje się aktualnie na bardziej zaawansowanym etapie produkcji, szczególnie jeśli chodzi o stronę graficzną.

James Bond 007: Nightfire będzie grą FPS, w której znajdziesz wszystko to, czego spodziewać byś się mógł po Jamesie Bondzie. Przede wszystkim twarzy głównemu bohaterowi użyczył sam Pierce Brosnan. Co prawda głos obecny w grze nie należy już do słynnego aktora, ale to zrozumiałe, jeśli się weźmie pod uwagę napięty harmonogram zajęć aktualnego filmowego Bonda oraz fakt, że gra ma być lokalizowana na wiele języków. Ponadto czeka na Ciebie bogaty arsenał ciekawych gadżetów „for Bond use only", w którym znajdziesz: zegarek z promieniem laserowym, okulary rentgenowskie, wybuchową aktówkę, miniaturową kamerę do robienia tajnych zdjęć oraz wiele typów broni. Wreszcie, na swym monitorze zobaczysz po obu stronach „barykady" całe zastępy przepięknych dziewczyn.

James podczas swej misji mającej zapobiec (a jakże by inaczej!) globalnemu konfliktowi odwiedzi dziesięć pięknych lokacji, od miasteczka ukrytego w wysokich Alpach austriackich, po południowe rejony Pacyfiku, aż do stacji kosmicznej, gdzie poruszać Ci się przyjdzie w warunkach braku grawitacji. Wersja PC pozwoli także wziąć udział w rozgrywce sieciowej 32 graczom równocześnie (więcej o opcji multiplayer w wywiadzie za-

THE LORD OF THE RINGS THE TWO TOWERS

Nie wiadomo, czy kiedykolwiek pojawi się pecetowa wersja tej gry. Jak na razie pozostaje nam patrzeć i zazdrościć „konsolowcom", którzy już na jesieni przeniosą się do Śródziemia.

- dynamiczna gra akcji z niewielkim elementem rpg
- odtworzenie wydarzeń z drugiej części trylogii Tolkiena
- możliwość gry Aragornem, Legolasem, Gimli, Gandolfem i Frodo (dwaj ostatni – tylko GBA)
- perspektywa trzeciej osoby
- lokacje znane z książek i filmów – między innymi Śródziemiei kopalnie Morii
- soundtrack wzięty z filmu „Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia"

Nawet w firmowej kafejce nie brakuje znajomych obrazów.

Oficjalne przywitanie, zabrakło jedynie szampana.

mieszczonym obok). Szkoda jedynie, że możliwość prowadzenia kilku fantastycznych pojazdów została zarezerwowana jedynie dla posiadaczy konsol. Gra ukaże się zimą.

Przed pierwszym gwizdkiem

Po pierwszej prezentacji nastąpiła przerwa na lunch, w trakcie której nie tylko wymieniliśmy się wrażeniami z dotychczasowych pokazów, ale mieliśmy także okazję obejrzeć trailery kilku innych dzieł znajdujących się w planach wydawniczych EA – mnie do gustu przypadł szczególnie film prezentujący możliwości *Command & Conquer: Generals*. Po odpoczynku nadeszła kolej na najnowszą wersję *FIFY*. W stosunku do *FIFY* żywię uczucia mieszane: cenię jej realizm i dopracowanie, ale gra sama w sobie nigdy mnie nie wciągnęła. Czy zatem nastąpi w moich odczuciach jakakolwiek zmiana po ukazaniu się *FIFY 2003*? Trudno na chwilę obecną udzielić jednoznacznej odpowiedzi, między innymi także i dlatego, że podczas pokazu ujrzałem jedynie wersję konsolową tej gry (choć twórcy zapewniają, że żadne poważne różnice nie pojawią się między wersjami na różne platformy).

FIFA 2003 bez dwóch zdań wygląda i brzmi rewelacyjnie. Danny Isaac, przedstawiciel EA Sports, zaprezentował nam pokazowy mecz między Realem Madryt i Manchesterem United (obie drużyny będą obecne w Club Championship Mode, gdzie na murawie wiernie odtworzonych stadionów walczyć będzie 18 największych drużyn europejskich). Na czoło wysuwa się precyzja w odtworzeniu postaci najsłynniejszych zawodników i włączenie charakterystycznych dla nich gestów – Beckham zademonstrował swą radość po strzeleniu gola dokładnie w taki sam sposób, jak uczynił to w pamiętnym meczu z Grecją, kiedy to genialnym strzałem z rzutu wolnego w ostatniej minucie zapewnił Anglikom awans do MŚ 2002.

„Bierzemy to co najlepsze w Counter Strike, nie zapominając równocześnie, że mamy do czynienia z Jamesem Bondem."

Wywiad z Michaelem Condreyem, producentem 007 Nightfire

Czy *Nightfire* jest oparty na którejś z części filmowych przygód Jamesa Bonda, czy też jest to tytuł niezależny?
Inspiracje są obecne, a więc skojarzenia z konkretnymi scenami, lokacjami znanymi z filmów są jak najbardziej możliwe. Niemniej jednak, *Nightfire* to oryginalna produkcja, posiadająca własny pomysł oraz fabułę.

Czy mógłbyś zatem pokrótce przedstawić fabułę *Nightfire*? Kto jest głównym „złym chłopcem" w tej grze?
Poza szlachetnym Bondem, najważniejszą postacią w grze jest Rafael Drake – ten jegomość zaczyna jako przedsiębiorca odpowiedzialny za rozbrajanie arsenałów nuklearnych wielu państw (USA, Rosja, Chiny) i pozbywanie się głowic jądrowych. W istocie jednak, miast się ich pozbywać, to po prostu je zagarnia, gdyż planuje stworzyć własny arsenał atomowy. Stąd już tylko o krok do poważnego zagrożenia dla całego świata.

Jakiego typu misje znajdą się w *Nightfire*? Typowe dla zręcznościówek eliminowanie wrogów całymi tuzinami, czy też może będą to misje wymagające podejścia taktycznego, skradania się?
Dobre pytanie! Staramy się przygotować kilka stylów misji. Największy nacisk kładziemy na możliwość wyboru sposobu ukończenia misji, czyli innymi słowy na to, żeby droga do celu prowadziła nieliniowymi ścieżkami. Dlatego też w wielu przypadkach wyłącznie od gracza zależeć będzie, czy postawi na dyskrecję, czy też zastosuje taktykę „biegnij i strzelaj". Ponadto istotną rolę odgrywać będą gadżety dostępne tylko Bondowi; należy nadto korzystać z ukształtowania terenu. Mamy nadzieję, że misje będą wystarczająco zróżnicowane.

Ten sam zespół developerski wyprodukował *HL: Opposing Force* i pracuje nad dodatkiem do *CS – Condition Zero*. Czy mógłbyś wskazać na podobieństwa między *Nightfire* i wspomnianymi tytułami?
Oczywiście. Gearbox – jest to firma z Texasu – pomaga nam przy produkcji *Nightfire* i są to programiści z olbrzymim doświadczeniem. Rzeczy, które wyszły im genialnie przy produkcji *CS* oraz *Opposing Force*, chcielibyśmy przenieść do naszej gry. Wzajemnie się od siebie uczymy, co mam przynajmniej taką nadzieję znacznie dopomoże w jeszcze większym dopracowaniu szczegółów *007*. Bierzemy to co najlepsze w *Counter Strike*, nie zapominając równocześnie, że przecież mamy do czynienia z Jamesem Bondem, jego gadżetami, pięknymi kobietami i charakterystycznym środowiskiem gry.

Gra używa nowego silnika graficznego. Przedstaw proszę jego najsilniejsze punkty.
I znowu wypada mi tylko stwierdzić, że naszym głównym celem jest oparcie się na najlepszych narzędziach z tych dostępnych na rynku – między innymi zdobyliśmy licencje od producentów *Quake'a*. Naśladujemy najlepszych na rynku, a równocześnie staramy się wznieść grafikę na wyższy poziom technologiczny. Gracze nie powinni także narzekać na AI.

Na zakończenie opowiedz nam, jak wygląda tryb wieloosobowy w *Nightfire*.
Bond po raz pierwszy pojawia się w rozgrywce sieciowej, planujemy zatem dostarczyć graczom wszystkie znane i powszechnie lubiane tryby zabawy: „deathmatch", „King of the hill", „capture the flag" itd. Ponadto planujemy dołączenie specjalnej opcji, charakterystycznej tylko dla Bonda, ale na razie nie mogę jeszcze powiedzieć o niej nic bliższego.

„Naszym największym dokonaniem w tym roku jest poruszanie się graczy i ich kontrola nad piłką."

Danny Isaac odpowiada na pytania o FIFA 2003 oraz MŚ w Korei i Japonii

Zanim zaczniemy rozmawiać o grze, powiedz, jak Ci się podobały tegoroczne Mistrzostwa Świata?
To były bardzo dziwne mistrzostwa. Najdziwniejsze w nich było to, że murowani faworyci nie zdołali wyjść z grupy, na przykład Francja lub Argentyna. Rzecz rozbija się chyba o to, że oni wszyscy mieli za sobą bardzo ciężki sezon.

A kto Cię zaskoczył na plus?
Oczywiście Korea....

... i sędziowie?
(śmiech) Wiesz, to tylko futbol, takie rzeczy się zdarzają. Natomiast odchodząc od kwestii niespodzianek, muszę Ci powiedzieć, że moim zdaniem po pewnym czasie, gdy prawie wszystkie silne zespoły odpadły i zostali już tylko Niemcy oraz Brazylia, emocje jakoś znacznie opadły.

Jednakże Niemcy w finale zagrali miły dla oka futbol, zupełnie inny, niż wszyscy się tego spodziewali.
No tak, faktycznie...

Dobrze, przejdźmy tymczasem do sedna sprawy. Nawiązując do MŚ w Korei i Japonii – czy planujecie wprowadzić w *FIFA 2003* zmiany w statystykach poszczególnych drużyn? Mam tu szczególnie na myśli, na przykład, podniesienie umiejętności graczy z Senegalu czy Korei?
Tak, na bieżąco staramy się takie rzeczy regulować. Mamy ludzi specjalnie zatrudnionych w celu dostosowywania statystyk poszczególnych zawodników, mimo to śledzenie na bieżąco tysięcy graczy z całego świata jest niezwykle trudnym zadaniem. Z tego właśnie względu korzystamy z pomocy społeczności sieciowej. Proces zmian jest niezwykle skomplikowany, ale mam nadzieję, że różnice widoczne są podczas gry.

Wiele osób wytyka EA Sports, że zupełnie niepotrzebnie wydaje co roku nową wersję takich tytułów jak *FIFA* czy *NHL*. Osoby te twierdzą, że bardziej fair w stosunku do graczy byłoby wypuszczanie dodatków, lub obszernych „łatek" do starszych wersji. Jak byś skomentował takie zarzuty?
Z naszych badań wynika, że rynek skupiony wokół naszych produktów jest obecnie tak obszerny, że nasi klienci częstokroć omijają jedną edycję i kupują dany tytuł co dwa lata. Poza tym zależy nam na uaktualnianiu składów, no i staramy się wprowadzać wszelkie możliwe zmiany. Pamiętaj jednak, że nie da się całkowicie zmienić ***FIFY***, tak jak nie da się zmienić futbolu.

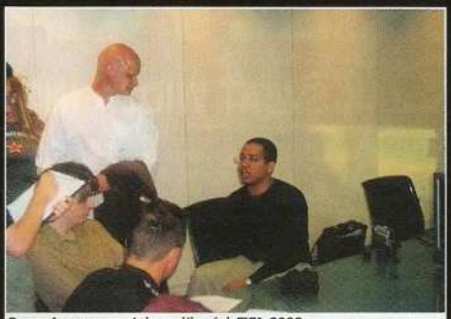
A z jakiego udoskonalenia w *FIFA 2003* jesteś osobiście najbardziej dumny?
Myślę, że naszym największym dokonaniem w tym roku jest sprawa związana z fizyką: poruszanie się graczy i ich kontrola nad piłką. Zrozumiałe jest więc, że napastnik będzie znacznie lepiej dryblował niż obrońca, ale nawet w tej samej formacji wyczujesz różnice dzięki personalizacji statystyk.

Czy *FIFA 2003* celuje w wieloletnich fanów serii, czy może w nowicjuszów, którzy pierwszy raz spotkają się z tym tytułem?
Zapewne nie powiem nic odkrywczego: oba typy graczy znajdą w tej grze coś dla siebie. Ten cel chcemy osiągnąć dzięki zastosowaniu dwóch sposobów kontroli nad zawodnikami: jeden z nich jest bardzo uproszczony, a drugi pozwala na użycie zaawansowanej taktyki. Ośmielilibym się jednak zaryzykować stwierdzenie, że w tym roku nasz produkt w większym stopniu niż poprzednie ***FIFY*** zadowoli doświadczonych graczy.

Skoro już o rzutach wolnych mowa, to stałe fragmenty gry będą wykonywane poprzez kombinację mocy uderzenia i stopnia podkręcenia piłki. Od indywidualnych statystyk gracza zależeć będzie, z jaką precyzją wykona on zamierzony strzał – brylować w tej materii będą tacy zawodnicy, jak wspomniany już Beckham, czy Roberto Carlos. Inną nowinką obecną w *FIFIE 2003* jest zróżnicowanie stopnia kontroli nad piłką, a także dynamiczne dostosowywanie taktyki do wydarzeń na boisku. Jeśli chodzi o kwestię kontroli, to różnice w prowadzeniu piłki będą widoczne gołym okiem nie tylko między formacjami napadu i obrony, ale nawet między zawodnikami tej samej formacji (kłaniają się w tym momencie indywidualne statystyki graczy). Natomiast zmiana strategii będzie widoczna, gdy któryś z kluczowych zawodników odniesie kontuzję, lub opuści plac gry za czerwoną kartkę. Rzecz jasna , jak to z reguły jest w sportowych grach EA Sport, silną stroną tytułu będzie mozolnie zbierana, potężna baza danych: obecnych będzie szesnaście lig, czterysta pięćdziesiąt zespołów oraz dziesięć tysięcy piłkarzy. Bez dwóch zdań są to bardzo imponujące liczby. Gra ukazać się powinna już w listopadzie tego roku.

W świecie nauk magicznych

Nie należę do miłośników najsłynniejszego dziecięcego magika świata, ale prezentacja drugiej części *Harry'ego Pottera* o podtytule *The Chamber of Secrets* mile mnie zaskoczyła. Wielce zdziwiło mnie moje własne zachowanie – w *Harry'ego* grałem najdłużej ze wszystkich prezentowanych tytułów (choć po części spowodowane to było też i tym, że do pecetowej wersji tej gry nie ustawiła się zbyt pokaźna kolejka), odczuwając ku swemu zdumieniu przyjemność z obcowania z małym czarodziejem. W grze tej, odtwarzającej wydarzenia z drugiego tomu książek J.K. Rowling, czeka na Ciebie 14 „zwykłych" etapów oraz kilka „adventure levels" przeznaczonych dla bardziej wymagających graczy (tak to przynajmniej wygląda na PC,



Danny Isaac prezentuje możliwości *FIFA 2003*.

Gra *Time Crisis II* wyjątkowo przypadła mi do gustu.

gdyż gra ta na różnych platformach wygląda zupełnie inaczej). Oczywiście pojawi się mnóstwo czarów – łącznie około pięćdziesiąt – a są one trzech typów (srebrne, złote i brązowe), cała masa stworów i magicznych przedmiotów. Polskich graczy i miłośników Pottera powinna także ucieszyć wiadomość, że *Harry Potter: The Chamber of Secrets* ma zostać przetłumaczona na kilkanaście języków, więc pewnie doczekamy się rodzimej wersji językowej. Podobnie jak w przypadku *FIFA 2003*, *Harry Potter* trafi do sklepów w listopadzie.

Po tych trzech pokazach odczuwałem już lekkie zmęczenie, a na horyzoncie pojawiła się tylko nieszczęsna *The Lord Of The Rings*, nie posiadająca wersji na komputery osobiste. Oczekując na ostatnią prezentację postanowiliśmy razem z naczelnym „Clicka" nieco się rozerwać: podreptaliśmy do pokoju z grami TV, gdzie kolejne pół godziny przeznaczyliśmy na służbę ludzkości, zaciekle wysyłając na inny świat setki bandytów obecnych w grze *Time Crisis II*. Tak nam się ta gra spodobała, że ostatecznie kilka minut spóźniliśmy się na nasze prezentacje. Tam nastąpiła dalsza część beztroskiej rąbanki – *The Two Towers* w wersji na PS2 to nic więcej jak tylko bardzo dynamiczna zręcznościówka i reklamowanie jej jako gry action/arcade + rpg to zwykłe nieporozumienie. Co prawda bohaterowie w trakcie gry uzyskują wyższe poziomy doświadczenia, ale poza tym ciężko dopatrzyć się jakiegokolwiek elementu rodem z gier role-playing. Nie zmienia to jednak faktu, że gra się w nią całkiem przyjemnie. Po chwili relaksującej przygody z konsolową wersją (PS2) „Władcy Pierścieni", wróciłem na główną aulę, gdzie nas uroczyście pożegnano, obdarowano materiałami prasowymi i wysłano w drogę powrotną do domu. Podsumowując tę prezentację, stwierdzić wypada, że kontynuacje znanych już tytułów (*Harry* i *FIFA 2003*) wniosą dużo nowego do swoich serii, a *Bond* powinien stanowić poważne zagrożenie dla czołowych fpp-ów. ❐

„Sukces pierwszego Harry'ego Pottera utwierdził nas w przekonaniu, że warto kontynuować tę serię."

Rozmowa z Tonym Casson, współtwórcą gry Harry Potter The Chamber of Secrets

Czy jesteście zadowoleni z rozmiarów sukcesu pierwszej gry?
O tak, bardzo! I nie chodzi bynajmniej jedynie o sukces kasowy tego tytułu. O wiele bardziej cieszy przyjęcie ze strony graczy i krytyków...

Fakt, niektórzy z założenia chcieli być bardzo krytyczni, ale gra zdołała się obronić przed zjadliwymi komentarzami...
Ta gra była dosyć charakterystyczna. Przede wszystkim mam tu na myśli jej liniowość i prostotę obsługi. Rozumiesz, bardzo chcieliśmy, żeby ludzie zdołali ją ukończyć, miast gdzieś w połowie utknąć i we frustracji zaniechać dalszego grania. Tymczasem ta liniowość dla niektórych specjalistów była powodem do narzekań. Dlatego też w tym roku przyjęliśmy odrobinę inne założenie. Przy zachowaniu prostoty, równocześnie wprowadziliśmy mnóstwo dodatków, sekretów czekających na odkrycie. Chcemy, aby gracz zechciał zejść z „głównego szlaku" celem głębszej eksploracji świata gry.

A propos: czy wydanie drugiej części gry o Harrym to bezpośredni wynik sukcesu pierwszej części, czy też z góry planowano wydanie całej serii?
Takie były plany od samego początku, choć nie ukrywamy, że sukces pierwszego *Harry'ego Pottera* tylko utwierdził nas w przekonaniu, że warto kontynuować tę serię.

... czyli, jak rozumiem, będzie trzecia część?
To jest ściśle tajne! (Śmiech)

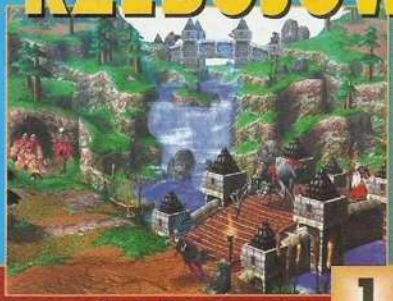
Powiedz, czy historia zawarta w grze ściśle odtwarza fabułę książki?
Fabuła jest skonstruowana w zgodzie z realiami książki, choć oczywiście przy transformacji w grę komputerową nie wszystko można wiernie skopiować. Tak czy inaczej, wszystkie wersje, na każdą z konsol, trzymają się fabuły książkowego pierwowzoru.

Gra reklamowana jest jako tytuł bardziej zorientowany na dorosłego odbiorcę, niż to było w przypadku części pierwszej. Czy pod tym terminem mieszczą się, wspomniane wcześniej, wszelkie zadania poboczne, ukryte rejony?
Tak, jak najbardziej. Zdajemy sobie sprawę, że sześciolatek będzie szedł najprostszą ścieżką, natomiast starszy, bardziej wymagający gracz, zapragnie większych wyzwań. Stąd właśnie wzięła się obecność sekretnych miejsc oraz „challenge areas".

Czy istnieją jeszcze jakieś różnice, o których dotąd nie wspomniałeś, między tą grą a komputerowym *Harry Potterem* sprzed roku? Silnik graficzny jest chyba ten sam?
Tak, to ten sam silnik tyle, że odrobinę ulepszony. Nie chcieliśmy przesadzić z nowinkami graficznymi, ponieważ naszym celem jest, aby gra ta nadal była dostępna dla posiadaczy sprzętu na poziomie P2 300 MHz. O pozostałych, najważniejszych zmianach już mówiłem, a reszta jak zwykle wyjdzie „w praniu", czyli w trakcie grania.

HITOTEKA

NASZA LISTA PRZEBOJÓW



1. Warcraft 3 PL
2. Medal of Honor: Allied Assault
3. Star Wars: Jedi Knight 2: Jedi Outcast
4. Grand Theft Auto 3 PL
5. Tribes 2
6. Soldier of Fortune 2
7. Aliens vs Predator 2
8. Fallout Tactics PL
9. Age of Wonders 2 PL
10. Gothic PL

JAK ŚWIAT WIDZĄ INNI

Gry Online oraz Wirtualne Imperium Gier to jedne z najpopularniejszych witryn internetowych poświęconych grom komputerowym. Poniżej prezentujemy jakie programy podobają się najbardziej odwiedzającym te serwisy internautom. Notowania pochodzą z połowy sierpnia.

Gry OnLine	Wirtualne Imperium Gier
1. Diablo 2 PL	1. Serious Sam: The Second Encounter PL
2. Diablo 2: Pan Zniszczenia PL	2. Heroes of Might & Magic 4 PL
3. Planescape Tormnet PL	3. Command & Conquer: Red Alert 2
4. Microsoft Flight Simulator 2002	4. Pet Soccer PL
5. Baldur's Gate 2; Shadows of Amn PL	5. Devil May Cry

Diablo 2 – Jeden z największych hitów firmy Blizzard, połączenie RPG z grą zręcznościową, w której liczy się przede wszystkim szybkość klikania myszką. Wbrew pozorom mieszanka ta jest przepisem na wielki hit, który do dziś dnia sprzedaje się bardzo dobrze na całym świecie. Doskonały dźwięk, porządna grafika i niebywała grywalność to atuty tej gry.

Serious Sam: The Second Encounter – Gra znana również pod skróconą nazwą Serious Sam 2. Prosty, jeśliby nie rzec prymitywny FPP, którego jedynym celem jest strzelanie do wszystkiego co się rusza. Jego atuty to bardzo dobra grafika, niesamowity engine mogący jednocześnie wyświetlić na ekranie setki postaci oraz bogaty arsenał broni.

Diablo 2

Serious Sam: The Second Encounter

Najlepiej sprzedające się tytuły (lipiec)

EMPIK www.empik.pl	TimSoft www.timsoft.pl
1. Warcraft 3 PL	1. Warcraft 3 PL
2. Grand Theft Auto 3 PL	2. Grand Theft Auto 3 PL
3. The Sims: Wakacje PL	3. Hooligans PL
4. Heroes of Might & Magic 4 PL	4. Konung: Legenda Północy PL
5. Ae of Wonders 2 PL	5. The Sims: Wakacje PL
6. Soldier of Fortune 2	6. Car Tycoon PL
7. Piotruś Pan: Wielki Powrót PL	7. Age of Wonders 2 PL
8. Might & Magic 9 PL	8. Settlers 4: Trojanie i Eliksir Mocy PL
9. Spiderman: The Movie	9. Fallout PL
10. Half-Life Generacja 3.0	10. Starcraft + Broodwar

SKLEP WYSYŁKOWY TimSoft

COMPUTER SOFTWARE

(0-94) 346-11-57
e-mail: sklep@timsoft.pl

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 23 sierpnia 2002. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,99 zł. Przy zamówieniach na kwotę poniżej 39 zł doliczamy dodatkowo koszty manipulacyjne w wysokości 5,95 zł. Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: www.timsoft.pl Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem S-09 na adres: TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.

CENNIK GIER PC CD-ROM

3D Cazzamaker PL	69,90
4 x 4 Evolution + Motocross Mania	49,90
Ace Ventura PL	49,90
Age of Wonders 2 PL	69,90
Age of Wonders PL + Clash PL gratis	49,90
Age of Empire Coll.Edition	179,00
Agents PL	34,90
Airfix Dogfighter	29,90
Airport Inc.	49,00
Alex American McGee	44,90
Alarm w Krainie Czarów PL	69,00
Alien Nation	19,90
Alien vs. Predator 2 + Pył gratis	99,00
Alien vs. Predator 2: Expansion Pack	49,00
Alien vs. Predator-Gold Edit.	49,00
Apache vs. Havoc	29,90
Aquanox PL	49,00
Arcanum PL	135,00
Atlantis PL	39,90
Atlantis 2 PL	79,90
Atlantis 3 PL	79,00
Callys	69,00
Baldur's Gate 2 PL	159,00
Baldur's Gate 2: Tron Bhaala PL (dod.)	79,00
Baldur's Gate: Saga (BG 1 + BG II + dodatki) 2xCD PL	159,00
Baldur's Gate Sarevok PL	69,00
Battle Isle 4 + Incubation Gold PL	49,00
Battle Realms PL	69,00
Beam Breakers PL	49,00
Black & White PL	79,00
Black & White: Creature Isles (dod.) PL	79,00
BLADE RUNNER	45,00
BROKEN SWORD 1 PL	45,00
Bryce 2000 PL	79,00
[illegible]	[illegible]

Tell Me More ANGIELSKI 299 – to milowy krok w nauczaniu języków, wyposażony w system rozpoznawania mowy, który pozwala komputerowi zrozumieć Ciebie, jak i odpowiedzieć Tobie! To Twój wyjątkowo cierpliwy, prywatny nauczyciel, który poprawi każdy błąd oraz zasugeruje co należy jeszcze poćwiczyć.

Tell Me More NIEMIECKI 299 – to milowy krok w nauczaniu języków, wyposażony w system rozpoznawania mowy, który pozwala komputerowi zrozumieć Ciebie, jak i odpowiedzieć Tobie! To Twój wyjątkowo cierpliwy, prywatny nauczyciel, który poprawi każdy błąd oraz zasugeruje co należy jeszcze poćwiczyć.

Tell Me More FRANCUSKI 299 – to milowy krok w nauczaniu języków, wyposażony w system rozpoznawania mowy, który pozwala komputerowi zrozumieć Ciebie, jak i odpowiedzieć Tobie! To Twój wyjątkowo cierpliwy, prywatny nauczyciel, który poprawi każdy błąd oraz zasugeruje co należy jeszcze poćwiczyć.

MATEMATYKA+ GIMNAZJUM 59,- – Program dla wszystkich klas gimnazjum. Składa się z części: ZADANIA – Klasze zadań w różnych wersjach do samodzielnego rozwiązywania i przykładowe rozwiązania; TESTY – setki pytań testowych, składających się na TESTY KOMPETENCJI z możliwością symulacji TESTU KOMPETENCJI.

HISTORIA+ GIMNAZJUM 59,- – Multimedialny program zapoznający naukę historii. Zawiera ponad tysiąc pytań testowych z całego zakresu gimnazjum. Setki cytatów, rozdziałów, map, ilustracji, zdjęć, obrazów, literatury oraz kalendarium oraz funkcja KLASÓWKA.

FORUM

Rubrykę prowadzi: Piotr Pieńkowski

HYDE PARK

Masz coś ciekawego do powiedzenia? Jakaś sprawa Cię wkurza? Wpadłeś na genialny pomysł? Napisz do nas – „Hyde Park" czeka na Ciebie! Wszystkie opublikowane wypowiedzi nagradzamy grami komputerowymi.

Listy należy wysyłać na adres redakcji ŚGK koniecznie z dopiskiem „Hyde park". Można też napisać maila (konto: rednacz@sgk.com.pl), koniecznie z podanym adresem zwrotnym i zatytułowanego „Hyde park".

Dziwolągi

Czytając lipcowy numer ŚGK zauważyłem, że rozgorzała dyskusja na temat nierealistycznych stworów w grach, które nie miałyby prawa istnieć w realnym świecie. Moim zdaniem ci, którzy lubią takie kreatury, mogą sobie pograć w „Q3A" albo „Dooma 3", natomiast ci, którzy przedkładają realizm wybiorą np. „Medal of Honor". Przecież po to właśnie mamy taką różnorodność w grach, żeby mieć w czym wybierać. W jednym z listów Yaqb stwierdził, że producenci gier tworzą takie stwory z lenistwa. Co za bzdury! Gdyby producenci gier byli leniwi, to do dzisiaj pół Polski grałoby w „Tetrisa". Ludzie! Po to jest tyle różnorodnych gier, żebyśmy mogli wybierać, a nie kłócić się o jakiegoś stwora (że mu sie kończyna zgina pod innym kątem niż powinna). Koniec. Kropka.

Witek Stanek

Przemoc w grach

Może ten temat się już przejadł, ale chciałbym coś dodać od siebie. Prasa, media i różne organizacje, potępiają przemoc w grach komputerowych. I ja to popieram. Niektóre gry rzeczywiście są bardzo brutalne i nie powinno się ich wydawać. Nie można jednak (użyję tu wyrażenia niezbyt estetycznego, ale skutecznego) „przeginać pały" w drugą stronę.

W jednym z ostatnich numerów „Polityki" zamieszczono artykuł o przemocy w grach i spustoszeniu, jakie wywołują w psychice młodego gracza. W tekście tym opowiedziano historię o chłopcu (lat 15), który zabił swego 14-letniego kolegę „bo chciał zobaczyć, jak się zabija naprawdę". Morderca, jak się okazało, wcześniej ponoć grał w „Soldier of Fortune". Straszne.

Ale „Polityka" poszła za ciosem i wskazała kolejne gry, które są brutalne: „Alien vs Predator", „Homeworld" (!), „Dungeon Keeper 2" i – uwaga! – „FIFA 2000" (sic!). Ludzie opamiętajcie się, przecież więcej przemocy jest w amerykańskich filmach akcji (patrz: „Wejście Smoka", „Speed" czy filmy z Chuckiem Norisem), niż w tych grach razem wziętych! W dzisiejszym świecie przemoc i okrucieństwo propagują nawet „Wiadomości". I choć ludzie wszystko to oglądają, nikt nie mówi, że to źle!

Kończąc już ten tekst dodam tylko, że przemoc na tym świecie jest, była i będzie, dopóki prawo tego nie zmieni, a skoro nie zmieni, to niech się media i politycy od gier odczepią i zajmą się problemem przemocy na swoim podwórku!

B.J.

Łubu-DOOM

Bardzo się ucieszyłem, gdy w ŚGK 7/02 zobaczyłem pierwsze zdjęcia z „Dooma 3", na którą to grę straszliwie się napaliłem (druga część tej serii jest do dziś jedną z moich ulubionych gier). Zdjęcia robią faktycznie niesamowite wrażenie – tak dobrej jakości grafiki nie mają nawet niektóre dzisiejsze intra! Ale też trochę się zdziwiłem...

Gry FPP są bez wątpienia grami służącymi m.in. do wyżycia się. Tak było właśnie z dwiema częściami „Dooma". Zabijając dziesiątki, a na wyższych poziomach trudności nawet setki przerażających kreatur, zapominało się o bożym świecie. Wspaniały klimat wszechobecnej rzezi wciągał. Wciągał tak bardzo, że zapominało się także o fabule, która w tamtej grze była prosta jak drut i właściwie niepotrzebna.

Po przeczytaniu obu tekstów z ŚGK 7/02 bardzo się zdziwiłem. Pozwolę sobie zacytować najdziwniejszy według mnie fragment: „Twórcy ujawnili niedawno, że ich dzieło uniknie nastawienia się wyłącznie na akcję i krwawą rąbankę. „Doom 3" ma przede wszystkim wciągnąć gracza w swą fabułę (...). ID Software zatrudniło pisarza SF, Matthew Costello, by wymyślił scenariusz kampanii i ułożył do niej dialogi.". Hmm... Nasuwa się w tym momencie pytanie: po co „Doomowi" fabuła?!

Twórcy gier wyszli dzisiaj z założenia, że gra może wciągnąć tylko wtedy, jeśli ma majestatyczną, prawie że filmową fabułę. Cóż, po części się z tym zgadzam (m. in. seria „Baldur's Gate" czy „Half Life"), a po części nie. Nie wszystkie gry potrzebują fantastycznej fabuły! Na co ona takim grom, jak „Duke Nukem 3D", czy właśnie „Doomowi"? Obie części młodego jeszcze „Serious Sama" również „cierpiały" na nieskomplikowanie scenariusza, a grała w nie spora liczba graczy.

Dlatego też stwierdzam, że członkowie ID Software powinni dobrze się zastanowić, zanim zakończą prace. „Doom" ma być właśnie krwawą rąbanką, nie zaś majestatycznym arcydziełem z przecudowną fabułą. Myślę, że fani tej gry na całym świecie oczekują właśnie bezmyślnego zabijania kolejnych potworów.

Barteq

Maniakalne rozważania

Uważam, że prawda leży jak zwykle pośrodku – gdzieś między zdaniem MarJAka i Spydy'ego (ŚGK 7/02). Gry komputerowe są bowiem najostrzej ocenianym „dziełem kultury ludzkiej, zorientowanym na rozrywkę". Wystarczy spojrzeć na tamy ŚGK. Recenzenci przyznają punkty za grafikę, muzykę, tzw. grywalność oraz poddają krytyce wszelkie możliwe elementy i zastosowane rozwiązania. Co prawda również filmy i muzyka poddawane są w ramach konkursów i festiwali surowej ocenie, jednak moim zdaniem tylko gry, poprzez swoją multimedialność i interaktywność, mają szansę głęboko oddziaływać na odbiorców. Są w stanie nie tylko wykreować pewne społeczne zachowania, ale także kształtować zainteresowania i uczyć. Dzisiaj gry nie tylko inspirują twórców filmowych czy producentów wszelkiego rodzaju gadżetów, są też w stanie wypromować utwór muzyczny, wizerunek graficzny, a nawet markę określonego produktu. Nade wszystko zaś poruszają wyobraźnię, pozwalając zapomnieć o rzeczywistości i przeżyć coś, na co w realnym świecie nie mamy szansy. Ktoś powie, że to samo dotyczy filmu, jednak zasadnicza różnica polega na tym, że kinowy obraz ciągle jeszcze nie jest interaktywny. To właś-

W INTERNECIE

FORUM DYSKUSYJNE ŚGK Online

Szkoła już za pasem, więc postanowiliśmy się Was zapytać, jak w Waszych szkołach prezentuje się kwestia dostępu do EDU-romów, jak wyglądają lekcje informatyki, czy macie przez szkołę zapewniony dostęp do Internetu – odpowiedzi ukazały nam, jak różny poziom wykształcenia oferują poszczególne placówki. Poniżej publikujemy wybrane głosy z dyskusji (całość możecie prześledzić na stronie http://www.sgk.com.pl), opinie te nie muszą być zgodne z poglądami członków redakcji.

U mnie w szkole informatyka jest na bardzo niskim poziomie. W ogóle nasz nauczyciel informatyki chyba nie wie, co to edu-romy (...). Następnym powodem marnej informatyki jest (jak zawsze) brak pieniędzy: 3 osoby na jeden komputer. W szkole korzystamy z Celeronków 366 wyposażonych w 64 MB RAMU i kartę grafiki S3, siedzimy na Windowsie 98. Przez ostatni rok (2 klasa gimnazjum) uczyliśmy się robić wykresy w Excelu oraz pisać teksty w Wordzie. Jest dostęp do internetu za pomoca SDI.

Ryba

W mojej szkole lekcje informatyki stoją na dobrym poziomie, są lekcje grupowe, wykwalifikowani nauczyciele. Z tzw. edu-romów nie korzystamy, ponieważ wiąże się to z dodatkowymi kosztami, których, jak przypuszczam, nasza szkoła chce uniknąć. Uważam jednak, że przy nauczycielach uczących w mojej szkole takie programy nie są niezbędne. Co do sprzętu, to muszę się przyznać, że nie pamiętam,(...) mogę tylko powiedzieć, że korzystamy z Win 98. Szkoła ma stały dostęp do internetu, od czasu do czasu surfujemy na lekcjach. Każdy, jeśli wcześniej uprzedzi, może przyjść na kółko informatyczne, na którym cała grupa przez całe dwie godziny siedzi w internecie.

Cortes

W moim liceum edu-romy co prawda są, ale tylko na półce (praktycznie bezużytecznie). Jak trzeba coś sprawdzić, to idzie się

nie jest klucz do zrozumienia fenomenu gier komputerowych! Nasze zaangażowanie w odbiór filmu czy książki nigdy nie będzie tak pełne, jak w przypadku gry. Pamiętajmy przy tym, że to dopiero początek ewolucji elektronicznej rozrywki. Dziś istotnie gra może być porównywalna do muzycznego szlagieru, jednak nie obliczałbym spędzonego „nad nią" czasu, bowiem tak naprawdę nie to się liczy. Moim zdaniem, ważniejsze jest wrażenie gracza; ta magiczna atmosfera, która potrafi zauroczyć i dotrzeć do głębi naszej duszy. I wcale nie przesadzam.

Jak już wspomniałem, to dopiero początek historii elektronicznej rozrywki. Dlatego porównywanie do muzycznego szlagieru ma na razie sens. Jednak wszystko wskazuje na to, że czekają nas duże zmiany. Wszak dopiero uczymy się korzystać z ogromnych możliwości dostępnego sprzętu. Piszę o tym właśnie ManJAk w felietonie pt. „Gra Endera" (ŚGK 7/02). W zupełności zgadzam się ze zdaniem, jakie wyraża on w tym tekście. Co ciekawe, jeśli prognozy zapowiedziane w „Grze Endera" się sprawdzą, to doczekamy czasów, kiedy porównanie zastosowane przez ManJAka zupełnie straci na aktualności. Stanie się tak z prostej przyczyny. Twórcy gier już dziś mają ambicje poszukiwania nowych pomysłów na swe dzieła. Jest to wymuszone przez oczekiwania coraz starszych graczy (tak! wiek statystycznego odbiorcy tego typu rozrywki rośnie!) oraz wspomniane możliwości sprzętu. Dlatego jestem w stanie zaryzykować stwierdzenie, że wkrótce gry nie będą już kojarzone z bezsensowną przemocą i błahą rozrywką nastoiatków. Stanowić raczej będą inspirację nie tylko poważnych filmowców i muzyków, ale też pisarzy! Być może powstawać będą właśnie przy współpracy wymienionych twórców i artystów. Istotnie sięgniemy ku gwiazdom.

Dlatego wierzę, że wkrótce gry wymkną się całkowicie porównaniom i ocenom dobrym dla „starych" dzieł kultury i rozrywki. Na razie musimy pogodzić się z tym, że ciągle przez wielu postrzegane są tak, jak muzyczne szlagiery, bowiem pełnią podobną rolę. Mają cieszyć nas przez stosunkowo krótki okres i zapełnić godziny oczekiwania na następny „hit". Tyle tylko, że nazbyt wiele słychać już znudzonych głosów, aby tak miało być nadal. Wykażmy zatem trochę cierpliwości. Z pewnością doczekamy tej nowej generacji gier – innych i na pewno lepszych.

Herbert Asch

LISTY DO REDAKCJI

Przeglądam właśnie ostatni numer Waszego magazynu, a tam nadal nic o „G.I. Combat" (www.gicombat.com). Wieść gminna niesie, że gra wyjdzie na przełomie sierpnia i września. Piszecie zapowiedzi o nowym „Combat Mission", „Sudden Strike" czy „Frontline Attack", a przecież z zapowiedzi i screenshotów wynika, że „G.I.C." może pobić na głowę je wszystkie. W ogóle w polskiej prasie jakoś o tej grze cicho, a przecież robią ją twórcy kultowej serii „Close Combat". Aż dziwne. Na forum „G.I.C." wypowiadają się też twórcy modów do „Close Combat", więc to może być początek wspaniałej kolekcji dodatków. Eric Young wypowiedział się na forum, że jest już europejski dystrybutor gry, ale nie chciał powiedzieć, jaki. Może wy się dowiecie. Czy jakaś polska firma jest zainteresowana dystrybucją?

Paweł „Szafran" Szafranek

Faktycznie nie wspominaliśmy dotychczas o „G.I. Combat", ale nie dlatego, że „tak nam się widzi", tylko z powodów bardzo praktycznych. Otóż uważamy (i założenie to wcielamy w życie), iż pierwszeństwo w „Zapowiedziach" mają te tytuły, o których wiemy, że ukażą się w Polsce lub że przynajmniej mają taką szansę. Tymczasem w temacie „G.I. Combat" do tej pory panowała cisza. Teraz jednak już wiadomo, że dystrybutorem gry będzie CD Projekt, a my możemy brać się za zapowiedź tej gry, która ukaże się w jednym z najbliższych numerów.

A już tak mniej oficjalnie, to jednak żenuje fakt, iż wciąż nie wszystkie gry do nas trafiają i że za każdym razem trzeba czekać, czy ktoś się w końcu zdecyduje na dystrybucję, czy nie. Ale widać taka jest cena wolnego rynku.

Pisze już po raz trzeci w tej samej sprawie, a mianowicie giercy za Hyde Park z n-ru 5/02. Czas leci i gra, którą chciałem wtedy („Another War"), znajduje się już w moim posiadaniu. Pomyślałem więc, że może mógłbym zmienić „zamówienie" :) Pozostaje tylko kwestia, czy jeszcze mogę to zrobić. Jeśli w ogóle przeczytacie tego mejla oraz w razie gdyby się dało, chciałbym otrzymać „Warcrafta 3". Proszę :)

nazwisko i adres
do wiadomości redakcji

Jak kiedyś pisałem, kiedy wysyłacie do nas odpowiedzi na jakieś konkursy, zawsze mile widziana jest sugestia, jaką grę chcielibyście otrzymać lub chociaż jaki komputer posiadacie. Niestety, część z Was, miast traktować to jako propozycję, wystosowuje wobec nas wręcz żądania na temat konkretnego tytułu. Problemy zaś zaczynają się wtedy, gdyby mimo wszystko chcemy spełnić takie życzenie. Nie zawsze gra jest od razu dostępna, więc musimy dłużej czekać na realizację zamówienia u dystrybutora, a tego już nie uwzględniacie. Co gorsza, czasem – jak autor powyższego listu – ktoś zmienia zamówienie i robi się jeszcze większy bałagan. Proszę, jeśli już uzgodnicie z nami jakiś tytuł, miejcie potem zrozumienie, że to musi potrwać. I nie zmieniajcie co rusz tytułu na nowy, bo nigdy takiego zamówienia nie zrealizujemy.

A przy okazji, jeśli już mowa o konkursach i nagrodach, jeszcze jedna sprawa. Otóż w mailach wysyłanych do redakcji (konkursy, Hyde Park, Ale heca) wręcz nagminnie zapominacie podać swój adres zwrotny oraz imię i nazwisko. To także wydłuża czas wysyłania nagród i to do wszystkich z danego konkursu, bowiem wysyłkę realizujemy całościowo, a nie indywidualnie. Proszę, pilnujcie tej drobnej formalności. Namiary na Was wszystkim nam ułatwią życie.

ŚGK swojego czasu, jako jedyne pismo w Polsce (a może i na świecie) recenzował gry na komputery 8-bitowe (!), później przerzucił się na stare, kultowe gry PC-towskie, aby w końcu i z tego zrezygnować i jedynie informować o wychodzących wznowieniach.

Czy ktoś jeszcze pamięta o tym, że istniało coś takiego, jak „Teenagent" czy „Duke Nukem 3D?". Pamiętajcie, że to wy, media, kształtujecie rynek gier komputerowych, a w szczególności to, jak poszczególne gry, ale także gry jako całość, jako zjawisko społeczne, są odbierane przez otoczenie. Czy to będzie pusta rozrywka, taka jak oglądanie brazylijskich seriali i reality show oraz czytanie „Harlequinów" czy bogata dziedzina świata rozrywkowego z własną historią i tradycjami? To wszystko zależy od was, ludzi, którzy współkreują świat gier komputerowych.

Amadeuss

Oczywiście wiemy, że naszym zadaniem jest nie tylko informować, ale także, w miarę możliwości, pomagać kształtować gusta i poglądy (pomagać kształtować, a nie kształtować czy narzucać!). Robiliśmy to w przypadku piractwa, przemocy w grach, cen gier w Polsce i lokalizacji. Ale nie zawsze wszystko da się zrobić za pierwszym podejściem.

Dział „Retro" nie został zlikwidowany, tylko zawieszony do odwołania. Jak już kiedyś pisałem, nie odpowiadała nam dotychczasowa formuła. Pisanie o grach, które są niedostępne na naszym rynku, wydawało się nam mało sensowne, a dla samego tylko rozkoszowania się wspomnieniami wystarczy przecież sięgnąć do starszych numerów ŚGK. I nijak tego problemu obejść. Warto przy tym także podkreślić, że poza naszą chęcią liczy się również, a właściwie przede wszystkim, także Wasza opinia i odpowiedź na pytanie, czy w ogóle chcecie czytać o starych i bardzo starych grach. Bo na razie nic na to nie wskazuje, a twój list, Amadeuss, to wołanie na puszczy. Niestety.

rubrykę prowadzi: Piotr Pieńkowski

do biblioteki szkolnej. Nauczyciele inni niż od informatyki w większości nie chcą mieć do czynienia z komputerem. Jeśli chodzi o program nauki to: Pascal – podstawy programowania, bazy danych, tworzenie stron (html, podstawy Javy), Word, Excel, Access, Linux. Ponadto mogę się uważać za szczęściarza – w mojej szkole jest nowoczesna sala z 15 stanowiskami (Celerony 800 MHz), no i stałym łączem. Ponadto w szkole znajduje się też kawiarenka dla uczniów – wstęp oczywiście darmo. Wiem, że dla wielu innych szkół to marzenie, więc jestem zadowolony.

Buli

U mnie w gimnazjum jest dość kiepska sytuacja z informatyką, ponieważ są tylko 2 sale na całe liceum i gimnazjum. Przez to nie wszystkie klasy mają informatykę. W 1 gimnazjum miałem kilka lekcji, na których nauczyłem się trochę pracować w Excelu. W 2 klasie gimnazjum w ogóle nie miałem informatyki i jestem ciekaw, czy teraz będę miał... Sprzęt też do chrzanu – stare kompy – na szczęście nauczyciele znają się na rzeczy. Jednak z edu-romów nie korzystają, bo kompy za słabe. Zachęcają oni do korzystania z internetu i szukania informacji przy pomocy komputera. Jest to jak najbardziej w mojej szkole wskazane. Łącze do internetu jest tylko w jednej sali i to też ściśle ograniczane, ponieważ szkoła nie ma pieniędzy na jego opłaty. Można się zapisać na kółko informatyczne, niestety jest ono dodatkowo płatne.

ironman

U mnie w liceum nauczyciele nie używają żadnych edu-romów, ani też nie zachęcają do korzystania z nich, bo pewnie nawet nie wiedzą o ich istnieniu.

Pracownię komputerową mamy chyba sprzed 6-7 lat: Pentium 100, 16 MB RAM i jakaś nędzna karta graficzna. Jest ich 12 i na dodatek wszystkie mają zainstalowane Windows NT4.0. Monitory są też tak stare, jak reszta sprzętu, odświeżanie jest na poziomie 60Hz, wiec po godzince siedzenia bolą mnie oczy i głowa. Na lekcjach informatyki uczyliśmy się „obsługi" Worda, Excela i Power Pointa. Były to podstawowe czynności, np. przez całą godzinę przepisywaliśmy tekst z kartki – kiedy już

ŚWIAT WEDŁUG MANJAKA

Sto lat wakacji

Wakacje są potrzebne, niezbędne wręcz – jak woda rybie, powietrze wielbłądowi czy gra graczowi. I nie jest to zwykły frazes; naukowcy mówią, że im więcej człowiek wypoczywa, tym dłużej żyje. Szczególnie dotyczy to spania, ponoć ludzie, których nie budzi przed dziesiątą rano budzik lepiej znoszą stresy i mają mniejszą szansę zapadnięcia na choroby serca. Wiedzieli o tym dobrze już starożytni Grecy, dlatego średnia długość ich życia była dłuższa niż aktualna średnia mieszkańców krajów rozwiniętych. Oczywiście statystyki te nie dotyczą greckich niewolników tylko ich właścicieli, ale potwierdzają tezę o dobroczynnym wpływie lenistwa na organizm człowieka. Stąd też zupełnie niesłuszne określenie „leń" ma konotacje pejoratywne – wszak definiuje ono człowieka zdrowego i szczęśliwego, który do tego zapewne dożyje późnych lat. Przynajmniej teoretycznie.

Dla mnie okres lenistwa – zwanego potocznie urlopem lub wakacjami – niestety już się skończył, zresztą w ogóle już prawie po kanikule. Te dwa tygodnie będę wszelako niezwykle miłe wspominał przez następnych tygodni pięćdziesiąt, choć skończyły się dla mnie średnio wesoło: wprost z urlopu trafiłem do szpitala, a pełni współczucia koledzy w redakcji dowcipkowali „wakacje albo zdrowie, wybór należy do ciebie". Mniejsza o szczegóły, dość powiedzieć, że przez kolejny tydzień byłem niemal kompletnie głuchy. A taki punkt widzenia – czy raczej słyszenia – pozwala dostrzec rzeczy, na które normalnie uwagi się nie zwraca. Jak na przykład, wszelkie odgłosy towarzyszące graniu. Dopiero gdy ich nie słychać, widzę słychać ich brak. Ot, choćby szum rozpędzającego się cedeka: kiedy jest, wtedy wiadomo, że gra uruchamia się i chodzi. A jak nic tam w szufladce nie świszcze i nie zgrzyta? No, trzeba wówczas patrzeć na diodę, bo inaczej pewności nie ma. Tak samo zresztą z cykaniem twardziela czy stukaniem głowicy w stacji dyskietek. Normalnie nie zwraca się na nie uwagi, ale jak tylko znikają z otaczającej nas rzeczywistości, od razu umysł zaczyna dochodzić: a dlaczego? A może coś się zepsuło? A może mi się tylko wydaje? Co też jest całkiem możliwe, bo przecież chociaż nic nie słyszałem, to wciąż słyszałem dzwonek mojej komórki. Która leżała w szufladzie wyłączona.

W takich to okolicznościach przekonać też się można, jak istotna w każdej grze jest oprawa dźwiękowa, z reguły kwitowana przez recenzentów kilkoma krótkimi zdaniami. A jednak – granie w ciszy, bez muzyki, bez wszelkich dźwięków dobiegających z głośników: strzelania, tupania, dialogów, ćwierkania ptaków – z takiego grania przyjemność jest o połowę mniejsza. A do tego bardziej zwraca się uwagę na inne rzeczy, na błędy w programie, nieudolnie napisane czy przetłumaczone dialogi, kiepską grafikę. Dobrze skomponowana muzyka potrafi złagodzić inne niedociągnięcia – że wspomnę tu moim zdaniem najlepszy podkład w historii gier, a mianowicie ten z *Master of Orion 2*, gdzie klimat robiła nie grafika przecież (prosta jak na ośmiobitowcach), ale właśnie rewelacyjna ścieżka dźwiękowa. Świetnie rozwiązano tę kwestię także w *Falloutach* – tak w dwóch pierwszych, jak i w *Tactics*, gdzie muzyki praktycznie nie ma, za to w tle klimat robią różnorakie poszumy, świsty i zawodzenia. Trudno zaiste o lepszą ilustrację dźwiękową do postapokaliptycznej wizji rzeczywistości prezentowanej w tych grach. Z nowszych zaś gier nie sposób natomiast nie zwrócić uwagi na *Sea Dogs*, do którego to programu muzykę zagrała Moskiewska Orkiestra Symfoniczna – i zrobiła to z takim zaangażowaniem, że aż człowiek ma ochotę napić się rumu słysząc pirackie przyśpiewki, tudzież huknąć „tam na rejach, żwawo" gdy zaczyna się bitwa morska. O ile gorzej gry odbiera się bez tych elementów, miałem okazję przekonać się sam.

Na szczęście lekarze słuch mi zreperowali i już mogę w pełni cieszyć się pełnym wymiarem dźwięków, także na DVD. Co jednak nie zawsze bywa przyjemne – zwłaszcza nie bywa w przypadku polskich filmów. Nie wiem jak to jest, ale Polak potrafi, potrafi nagrać dźwięk w Dolby Digital 5.1 w taki sposób, że nie słychać wyraźnie co mówią aktorzy, źródła odgłosów nie są pozycjonowane, a do tego w tle słychać jakieś szumy i trzaski niczym ze starego gramofonu. Normalnie, mogliby z Zachodu nagłośnieniowcy do nas przyjeżdżać się uczyć. Nie tylko zresztą tego, fantazja naszych rodaków nie zna granic. Także kulinarnych; podczas tegorocznych wojaży po kraju poznałem nowe znaczenie wegetarianizmu, widząc knajpkę, na której wywieszono menu radośnie głoszące: „dania wegetariańskie: kotlety sojowe, schabowe, pierogi z jagodami, pierogi z mięsem". Cóż, niech i tak będzie. Złotą chochlę dostaje jednak ode mnie pewna jadłodajnia z Pieczysk, która oferowała „dania orientalne: kurczak po grecku, sałatka meksykańska, golonka po bawarsku" i tak dalej – od Indii po Brazylię, wszystko było daniem orientalnym.

I między innymi właśnie dlatego mówię – sto lat, sto lat, niech żyją wakacje nam. Abyśmy i my dzięki słodkiemu lenistwu dłużej i weselej żyli.

ManJAk

---

w połowie lekcji miałem wszystko przepisane, nauczycielka pozwoliła mi posurfować po sieci i to by było na tyle, jeśli chodzi o zapewnienie dostępu do internetu przez szkołę...

Kalten

W naszej szkole informatyka stoi na wysokim poziomie, lekcje są prowadzone przez naprawdę wykwalifikowanego nauczyciela, który prowadzi lekcje do końca wyczerpując dany temat. Znajdzie się także czas na żarty. Komputery (a jest ich 13), jakie posiadamy również są niezłe (jednak dokładnych danych nie potrafię podać, bo w trzeciej klasie informatyki nie miałem, a właśnie wtedy w gabinecie nastąpił przewrót). Co do EDU-romów... wiem o nich tylko tyle, że reklamy dają do praktycznie każdego podręcznika. Natomiast nauczyciele nigdy NIC o nich nie wspominali/polecali etc.

Wes_Borland

Prawdę mówiąc, po wakacjach pójdę do liceum i kompletnie nie wiem, jak tam ma się sprawa informatyki. Wypowiem się więc na temat mojego gimnazjum. Otóż szkółka wyposażona była w kilkanaście komputerów dość dobrej klasy (Celeron 433, 64 RAM), z dostępem do SDI. Ja niestety w gimnazjum nie nauczyłam się niczego nowego (bo to co było w programie już dawno mam za sobą), byłam asystentką informatyka – cóż, coś w końcu na lekcjach trzeba robić. W programie były podstawy obsługi internetu i wszystko, co związane z tworzeniem stron WWW czyli HTML, obsługa FTP itd. Nauczyciel bardzo dobry, sprzęt bardzo dobry – nie mogłam narzekać

killersia_npc

W mojej (teraz już byłej) szkole sprawy mają się tak, jak w wielu innych. Na ulotkach dyrekcja chwali się, że mamy nowoczesną pracownię komputerową ze stałym łączem, ale nie wspominają, że to łącze jest strasznie wolne. Żadnych edu-romów na informatyce nie używaliśmy i w ogóle nie uczyliśmy się niczego tylko graliśmy w Quake'a... znaczy się testowaliśmy sieć ...

Kaykooz

opracował: baRTeS

DONOSY

WIEDŹMIN Z KOMPUTERA

Firma CD Projekt właśnie ogłosiła, iż podpisała z Andrzejem Sapkowskim, popularnym autorem opowiadań i powieści fantasy, umowę na realizację gry o Wiedźminie. Jak na razie słychać jedynie slogany, że będzie to przebój z dynamiczną akcją i widowiskową fabułą, ale jeśli mnie pamięć nie myli, dokładnie tak samo mówiono o filmie, który miałem nieprzyjemność oglądać. Pozostaje mieć tylko nadzieję, że tym razem nie zaserwuje się nam tandety i że za realizację zabiorą się najlepsi z najlepszych. Proza Sapkowskiego z pewnością na to zasługuje.

IMIENINY DŹWIGNIĄ REKLAMY

Marketingowcy wciąż prześcigają się w coraz to dziwniejszych pomysłach. Ostatnio na przykład panowie z Acclaim wpadli na pomysł, aby w dość nietypowy sposób zareklamować swoją najnowszą grę konsolową – „Turok: Evolution". Mianowicie obiecują, że ci wszyscy, którzy zmienią imię na Turok (tak, to nie żart!), wezmą udział w losowaniu nagród: zestawu składającego się z konsoli X-Box, 500 funtów oraz wszystkich części „Turoka".

Pomysł może i nawet nie głupi, pozostaje tylko pytanie, kiedy taki Turok miałby obchodzić imieniny? No i ciekawe, czy inni wydawcy pójdą tym tropem. Bo ja z chęcią zmieniłbym imię na Might & Magic. Numerek części może być już dowolny.

BRANŻOWE PRZETASOWANIA

Zmiany, zmiany, zmiany... Ponoć Vivendi Universal na poważnie rozważa możliwość sprzedaży swoich amerykańskich filii trudniących się produkcją, sprzedażą i dystrybucją gier komputerowych – Blizzarda oraz Sierry. Natomiast Take 2 rezygnuje z marki i miast jej loga, od tej chwili na pudełkach z grami widnieć będą loga współpracujących z Take 2 firm producenckich – Gathering Of Developers, Rockstar Games i Gotham Games. A u nas po staremu – te same firmy, ci sami ludzie. Bez jakichś większych zawirowań. I dobrze.

NASZE NIEDOCZEKANIE

Niestety, prace nad „The Lord of the Rings: The Two Towers" zostały wstrzymane. Co więcej, niedoszły autor gry, firma Ritual Entertainment, w ogóle zerwała współpracę z Electronic Arts, choć nie oznacza to, że zupełnie wycofuje się z branży. Podobnie rozstrzygnęły się losy następcy gry „C&C: Renegade". Przedstawiciel firmy Westwood przyznał, iż prace takie podjęto, ale obecnie je wstrzymano. Przyczyn nie podano, ale przecież wiadomo, że kiedy nic nie wiadomo, to chodzi o pieniądze. Potwierdza to tezę, że „Renegade" sprzedało się bardzo źle i że czasy popularności serii „C&C" przeminęły. Co to się na tym świecie teraz wyprawia...

Życzliwy

MIĘDZY NAMI, GRACZAMI...

A nuż – widelec

Okradli mnie. Włamali się do piwnicy i zabrali rower. Żeby było śmiesznie, tylko jeden z dwóch, ale mała to pociecha, bo złodzieje wzięli lepszy – i to o wiele lepszy, taki z górnej półki, jak to się mówi. Oczywiście, fakt ten zezłościł mnie do cna. Zezłościł tym bardziej, że był to zakup, na który całą rodziną odkładaliśmy przez pół roku, odmawiając sobie innych przyjemności. I teraz cała ta mordęga, całe to oszczędzanie poszło na marne. Oczywiście, wezwałem policję, która bardzo sumiennie dokonała oględzin i spisała protokół. Nie spodziewałem się cudu, ale na koniec spytałem, jakie są szanse na odzyskanie rowera. Nikłe, usłyszałem, a w ogóle to szkoda pańskiego i naszego czasu; i tak nic się nie da zrobić.

Cóż, może i się nie da, ale spróbować nie zawadzi. A nuż – widelec, jak to powiadają.

Ech, życie... Ale nie jestem przecież jedynym, którego okradziono – pewnie i Was spotkała taka „niespodzianka" i dokładnie wiecie, co teraz czuję. Nawiasem mówiąc, także dla mnie nie jest to pierwszy taki uszczerbek. Raz jakiś kieszonkowiec tak mnie zręcznie obrobił z pieniędzy, że potem nawet się zbytnio nie złościłem, doceniając fach (bo łatwo mu nie było dokonać tej sztuczki, skoro pieniądze miałem w wewnętrznej kieszeni kurtki, w dodatku zamkniętej na zamek błyskawiczny). Ale bywało też, że kradzież zabolała równie mocno, jak ta teraz, a może nawet bardziej. Jedną z najbardziej nieprzyjemnych takich sytuacji, jakie pamiętam, było regularne okradanie ŚGK. W biały dzień, przy aprobacie setek ludzi.

Pewnie czujecie się teraz kompletnie zaskoczeni tym stwierdzeniem, ale taka jest prawda. A wszystko za sprawą nieprecyzyjnego prawa obowiązującego w Polsce i cwaniactwa tych, którzy naciągają je na swoją korzyść. Mowa o tzw. punktach sprzedaży taniej książki. Nie wiem, jakie procedury obowiązują przy nabywaniu i odsprzedawaniu za pół ceny starych książek, wiem jednak, że kolejne numery ŚGK, które zgodnie z umowami zawartymi z kolporterami powinny być niszczone, a które ledwie w tydzień po ich wycofaniu ze sprzedaży trafiały do tych właśnie księgarni, były w istocie kradzione. I już nawet nie chodzi o to, że na sprzedaży tej nie zarabialiśmy nawet złamanego grosza, choć to my ciężko się napracowaliśmy nad każdym numerem, a nie właściciel takiej „księgarni", ale o to, że proces ten miał wpływ na sprzedaż następnych numerów. No bo kto normalny będzie kupował coś w pełnej cenie, skoro za miesiąc może to mieć za pół ceny. Poczeka i tyle – zawsze to jakaś oszczędność. Co gorsza, część kupujących w takich miejscach nawet nie wiedziała, że bierze czynny udział w kradzieży, a raczej w paserstwie, zaś ci, którzy wiedzieli, pewnie mówili sobie, że o ten jeden numer nie zbiedniejemy. I nie zbiednieliśmy, choć złość bierze, że złodziej jest bezkarny, a z naszej pracy niezasłużenie korzysta ktoś inny.

Wyobrażacie sobie zresztą, że dajecie kumplowi do sprzedania zbierane przez lata znaczki. Bo ponoć ma dobrego kupca. Po jakimś czasie spotykacie się i słyszycie, że koleś ponoć je zgubił, wy jednak wiecie, że opchnął je za pół ceny innemu Waszemu kumplowi, który w dodatku wiedział, co kupuje i na jakich zasadach? Czy nie macie prawa w takiej sytuacji czuć się okradzeni? Czy uważacie, że koleś ma prawo tłumaczyć się, iż przecież takich kiepskich znaczków i tak nikt by nie kupił, a tak w ogóle to przecież nie trafiło na biednego i o te kilka złotych nie zbiedniejecie? I czy dalej kumplowalibyście się z tym drugim, który zapewne by twierdził, że kupował znaczki za tyle, za ile mu zaproponowano i że reszta go nie obchodzi?

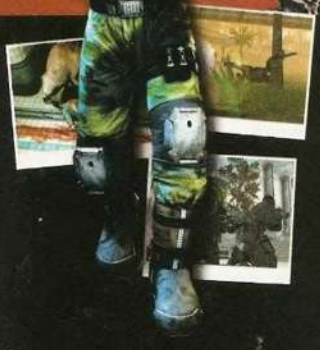
Koniec końców wprowadziliśmy zwroty fizyczne (czyli wszystko trafia do nas z powrotem, za co jednak musimy dodatkowo płacić) i opanowaliśmy sytuację, ale niesmak pozostaje. A najgorsze jest to, że wszyscy nabrali w tej sprawie wody w usta. Wydawcy, związki, politycy, policja i co tam jeszcze. Wszyscy twierdzą, że nic się nie da zrobić, więc po co sobie zawracać głowę. I wręcz odradzają, aby o tym informować, bo przecież – jak mówią – może być jeszcze gorzej. Ludzie się dowiedzą, że tak można i wtedy się dopiero zacznie. Jak dla mnie, istna paranoja.

Przypomina Wam to coś? Ta niemożność? I te argumenty, że od jednego małego „kradzonka" świat się nie zawali. Owszem, obydwie te rzeczy towarzyszą nam, graczom, od lat. Piractwo komputerowe to przecież dokładnie takie samo złodziejstwo, jak nielegalna sprzedaż pism „z odzysku" czy kradzież mojego roweru z piwnicy. Tyle że giełdowi klienci w takich sytuacjach powołują się na jakieś bezosobowe korporacje, które nas wykorzystują, więc my powinniśmy wykorzystywać je (co za idiota uknuł to hasło?!), a nikt nie myśli, że każdy jeden grosz, każdy cent „zaoszczędzony" w ten sposób na zakupie oryginału to kolejna kropla przelewająca czarę goryczy, że każde takie zdarzenie z osobna i w sumie ma bezpośredni wpływ na krzywdę ludzką, bardzo konkretną i wymierną. Ot, zyski firmy maleją na tyle, że jakiś uzdolniony grafik traci pracę, że muzyk musi zmienić zawód i na zawsze porzuca branżę, że programista czuje się okradziony, bo choć jego gra jest w pierwszej dziesiątce top-listy, on nadal musi harować na dwa etaty: za dnia w cudzej firmie wykonując niezbyt lubianą pracę, a po nocach nad kolejną grą we własnym garażu, wszystko kosztem rodziny i własnych przyjemności. Popatrzmy wszyscy na to właśnie tak, dotknijmy tych ludzi palcem i pomyślmy o nich, kiedy trafimy na „okazję". Niełatwo jest się powstrzymać przed „okazją", ale chociaż spróbujmy. Spróbować nie zawadzi. A nuż – widelec...

Gracz

FRAKCJA 3D

Opracował: DarkXeno



BATTLEFIELD 1942

WIERNA SYMULACJA POLA BITWY

„Give'em hell boys" – tym hasłem Electronic Arts reklamuje swój najnowszy produkt, który powstał w kooperacji z firmą Dice. Jak łatwo się domyślić, bój będziemy toczyć w realiach II wojny światowej, w roku 1942. Krew przyjdzie nam przelać na piaskach pustyni, wśród dżungli wysp na Pacyfiku, na terenie Normandii, oraz froncie wschodnim.

Weźmiemy udział w najsławniejszych bitwach, wybierając strony konfliktu różniące się uzbrojeniem i sprzętem. Od radzieckiego T-34, przez japońskie Zero do pary z angielskim Spitfire, po niemieckiego Tygrysa, a kończąc na amerykańskim lotniskowcu... Większość pojazdów może być obsługiwana przez jednego do trzech graczy. Przykładowo czołg zazwyczaj obsadza działonowy/kierowca wraz ze strzelcem obsługującym karabin maszynowy, znajdujący się na wieżyczce. Podobnie samolot Ju87G Stuka, pilotowany jest przez jednego gracza, wspomaganego przez strzelca ogonowego. Natomiast słynna latająca forteca B17 ma oprócz pilota paru strzelców pokładowych. Największe jednostki czyli okręty będą obsadzane nawet przez kilkunastu graczy.

Jak widać w nasze ręce trafia dość skomplikowane pole bitwy, z największym arsenałem pojazdów jaki do tej pory mieliśmy okazje oglądać w grach tego typu. Samo *BF1942* przypomina założeniami *C&C Renegade*, skrzyżowanego z *Return to Castle Wolfenstein* i elementami znanymi z *Medal of Honor: Allied Assault*. Tak duże pole walki w szerzej znanej grze z gatunku FPP, mogliśmy obserwować jedynie w Tribes 2. Całość zapowiada się naprawdę świetnie, mimo paru rażących błędów zauważalnych w testowanej przeze mnie wersji gry.

Dla wszystkich stron konfliktu dostępne są te same rodzaje piechoty (podobny podział klas jak w *RtCW*). Każdy piechur ma na stanie standardowo pistolet oraz bagnet, różnice widać w pozostałym ekwipunku: Assault Infantry (piechota szturmowa) wyposażona jest w pistolet maszynowy, granaty, bagnet i pistolet. Scout (zwiadowca) to w praktyce snajper, który ma możliwość wzywania posiłków, a jego główne uzbrojenie to karabin snajperski, ze stałym zoomem (brak stopniowania) i lornetka. Bardzo ciekawą postacią jest Engineer (saper), w którego plecaku mamy TNT detonowany zdalnie, 4 miny przeciwczołgowe, oraz komplet narzędzi do naprawy pojazdów. Analogicznie do *RtCW* mamy jeszcze Medica (sanitariusza), który leczy tylko rannych, a także piechotę przeciwpancerną, wyposażoną w bazooki.

Znakomicie prezentuje się sprzęt ciężki. Po stronie niemieckiej w ofercie mamy PzKpfw IV, oraz słynny PzKpfw VI Tiger. Bawić możemy się też samobieżną haubicą SdKfz.124 Wespe. Piechotę na wycieczkę zabierzemy transporterem opancerzonym Hanomag Sdkfz.251 lub VW Typ 82 Kübelwagen.

Niemiecka Luftwaffe odda nam do dyspozycji bombowiec nurkujący Ju82B (jak podają twórcy gry, będzie to wersja G, tzw. „niszczyciel czołgów", z działkami w gondolach pod skrzydłami) oraz klasyczny myśliwiec, jakim jest Messerschmitt Bf-109e.

Strona amerykańska również oferuje pełny park maszynowy: niszczyciel czołgów M10 Wolverine, czołg M4 Sherman, transporter M3, haubice samobieżną M7 Priest, słynnego Willys Jeep MB. Siły lotnicze to: B-17 Flying Fortress, P-51 Mustang, SBD-6 Dauntless, F4U Corsair, z czego dwie ostatnie maszyny będą startować z pokładu USS Enterprise chronionego przez okręty liniowe, niszczyciele, barki desantowe – pod którymi czaić będą się łodzie podwodne klasy Gato.

Pozostałe nacje czyli Brytyjczycy, Japończycy i Rosjanie używają częściowo sprzętu amerykańskiego bądź niemieckiego, uzupełniającego ich arsenały – widać twórcy gry poszli nieco na łatwiznę w tym wypadku. W skrócie pozostałe jednostki to: japoński czołg Chi Ha 97; samoloty: Aichi D3A1 Val, A6M Zeke/Zero; okręty: lotniskowiec klasy Shokaku, okręt liniowy klasy Yamamoto, okręt podwodny U-Boat Type VII C oraz barka desantowa Dai-Hatsu 14M. Brytyjczycy mają Spitfire Mk VB, a Armia Czerwona: T-34/85 i T-34/76, BM-13N Katiusza oraz myśliwiec Yak-9.

W licznych wywiadach udzielonych prasie twórcy gry zapewniają o niesamowitym AI jednostek sterowanych przez komputer, w tym botów. Rozgrywka będzie się toczyć na 32 i 64-osobowych serwerach. Brakujących do rozgrywki graczy zastąpią boty. Na szczęście są o tyle przyjacielskie, że można je „wykopać" z pojazdu i zająć ich miejsce, jeśli mamy na to ochotę.

Niestety rzeczywistość pozostawia wiele do życzenia. Kręcące się w kółko czołgi czy uparty kierowca działa samobieżnego stojący w miejscu, wywołują jedynie uśmiech pobłażania. Podobnie snajper celujący w niebo czy też, leżący w bunkrze... twarzą do ścia-ny. Karabiny maszynowe znajdujące się w umocnieniach widocznie są zbyt skomplikowane, gdyż boty oprócz trzymania ich z heroiczną miną, nie raczą strzelać. Na większą odległość komputerowi działonowi mają dość niską celność, co absurdalnie kontrastuje z sytuacjami, gdy wyglądając przez okno budynku zostajemy skoszeni serią z karabinu maszynowego, obsługiwanego przez strzelca na wieży czołgu, który ledwo widać w oddali. Miejmy nadzieję, że obietnice twórców co do AI komputera zostaną przełożone na jakość skryptów sterujących botami.

Testowana wersja jest bardzo uboga, jednak mimo wszystko można już w przybliżeniu odczuć to, co nas czeka w grze. Odradzanie się naszych jednostek jest regulowane przez cykliczny czas respawnu, wybieramy tylko punkt na mapie, opanowany przez nasze wojska i już jesteśmy w akcji. Szalone rajdy pancerne głęboko wbijające się w linie obronne przeciwnika, pułapki piechoty przeciwpancernej, zaznaczonej w oknach budynków, snajperzy polujący na nieuważnych piechurów – to atrakcje tej gry.

Kierując pojazdami mamy do dyspozycji rzuty z zewnątrz pojazdu, ułatwiające kierowanie naszym pupilem wśród zapór przeciwczołgowych i worków z piaskiem, których o dziwo czołg pokonać nie może. Zasieki z drutu kolczastego rozwieszonego między drewnianymi palami, stanowią przeszkodę tylko dla piechoty, jednak jeżdżący po nich czołg nie robi na nich żadnego wrażenia – jak stały tak stoją. Na szczęście drzewo już możemy złamać, lecz wrogiego żołnierza, najwyżej przepchniemy, bo uparcie nie chce dać się przejechać. Jak widać logika pola bitwy jest dość wybiórcza. Niestety brak sił lotniczych czy marynarki wojennej uniemożliwia w tej chwili przetestowanie tych jednostek.

Warto wspomnieć o bardzo dobrej grafice. Wozy bojowe zachowują się dość naturalnie, reagują na odrzut po strzale z działa, szczególnie efektownie wygląda to w przypadku haubicy Wespe, która dosłownie osiada przy strzale, lufa cofa się by po chwili powrócić do pierwotnej pozycji. Pokonywane nierówności terenu przekładają się na intensywną pracę podwozia, kół i gąsienic. Dźwięki, towarzyszące nam podczas walki, są dobrej jakości i nie odbiegają od przyjętego poziomu. Wyróżnia się natomiast świst kuli nad głową, jasno komunikujący nam o zainteresowaniu naszą osobą „życzliwego" snajpera.

Pozostaje nam tylko czekać na pełną wersję Battlefield 1942, która trafić na półki sklepowe ma już we wrześniu, a jej dystrybucją w Polsce zajmie się firma Cenega. Mimo wspaniałego klimatu, gra może nie odnieść sukcesu w Polsce z kilku prostych powodów. Po pierwsze serwery 64 osobowe, są raczej marzeniem naszych internautów, podobnie może się okazać, że zwykłe SDI będzie zbyt słabe, do pogrania przy takiej ilości graczy.

http://www.battlefield1942.ea.com
Data wydania: wrzesień 2002

QUAKECON 2002

Na początku sierpnia w Mesquite w Teksasie odbyła się impreza o nazwie QuakeCon skupiająca – w szerokim tego słowa znaczeniu – miłośników firmy id Software. Tegoroczna edycja QuakeCon zaowocowała prezentacją trzech gier: Dooma 3, dodatku do Return to Castle Wolfenstein o nazwie Enemy Territory oraz drugiej części Star Trek: Elite Force.

Najwięcej emocji wzbudził oczywiście Doom 3 i napędzający tą grę nowy engine iD Software. Trzeba przyznać, iż jest na co czekać. Na jednej z prezentacji pokazano między innymi, jak oddziaływują na siebie różne obiekty. Strzał w skrzynię spowodował jej przesunięcie, natomiast trafienie w lampę sprawiło, iż zaczęła się ona kołysać czemu towarzyszyła odpowiednia gra światła i cienia. Potwierdzona została także lista broni, jakie pojawią się w grze – będą to te same śmiercionośne narzędzia co w Doomie 2: piła mechaniczna, pistolet, strzelba, wyrzutnia rakiet, railgun i BFG. Aż łezka kręci się w oku na wspomnienie chwil spędzonych z całym tym żelastwem...

O tym, iż prace nad Doomem 3 idą naprzód może też świadczyć fakt, iż do jego prezentacji użyto tego samego sprzętu, co na słynnym pokazie na E3 – Pentium 4 2.2 GHz, Radeon 9700 – a mimo to gra działała w większej rozdzielczości i przy wyższym ustawieniu poziomu detali grafiki (odpowiednio 640x480 wtedy i 800x600 teraz; średni poziom detali wtedy i wysoki teraz). John Carmack zapewnił zgromadzonych, iż w finalnej wersji program działać ma na kartach graficznych klasy GeForce 256, zaś wymaganym minimum procesora będzie prawdopodobnie 1 GHz.

Choć Doom 3 ma być nastawiony głównie na tryb dla pojedynczego gracza, przewiduje się obecność opcji deathmatch (single i team). Zaskakujące jest to, iż maksymalna liczba graczy nie ma być większa... niż 4, co jest raczej sporym ograniczeniem w porównaniu do innych gier FPP. John Carmack nie wykluczył jednak, iż rozbudowany tryb multiplayer zostanie wydany później w formie dodatku do gry.

Na koniec pocieszająca informacja. Planowane zakończenie prac nad Doomem 3 to wiosna przyszłego roku, co oznacza, iż być może zobaczymy go szybciej od Duke Nukem Forever.

KANTYNA

Opracował: Diaz

ATAK Z POWIETRZA
SAMOLOTY WSPARCIA

Podczas gry w któryś z symulatorów lotniczych, nierzadko pojawia się zadanie atakowania celów naziemnych. Jest to bardzo niebezpieczny etap lotu bojowego, gdyż poza możliwością kraksy pojawia się widmo zestrzelenia. Na przestrzeni dziesięcioleci ciągle pracowano nad nowymi płatowcami, aby zminimalizować te zagrożenia. Efektem wysiłku konstruktorów i pionierów są współczesne latające monstra. Poniżej przedstawiono etap kształtowania się wyspecjalizowanego samolotu wsparcia wojsk lądowych.

Jeszcze przed pierwszą wojną światową postanowiono skonstruować samolot mogący niszczyć cele naziemne; była to rzecz zadziwiająca, biorąc pod uwagę, iż wielu ówczesnych wojskowych powątpiewało w jakąkolwiek przydatność maszyn latających. Pierwszym samolotem, jaki można uznać za szturmowiec był Nieuport Blinde, pokazany w 1913 roku w salonie lotniczym w Paryżu. Zadziwiał on swą niezwykłą konstrukcją jak na ówczesne lata: posiadał częściowe opancerzenie kabiny, silnika i zbiorników oraz był uzbrojony w karabin strzelający w tył i do dołu. Ciekawostką jest fakt, iż konstrukcja ta była jednopłatem! Od tego momentu zaczęto wymyślać coraz to nowe projekty, jednak słabe uzbrojenie nadal pozostawało głównym problemem konstruktorów. Z tego powodu tuż przed wybuchem wojny Brytyjczycy eksperymentowali z zamontowaniem działek 20 i 37 mm. Próby wypadły nienajgorzej, mimo sytuacji tak nieprzewidzialnych jak ta, w której po oddaniu pierwszego strzału samolot rozsypał się w powietrzu. Nieco lepiej radzili sobie Francuzi, którzy zamontowali 37 mm działko na lawecie z przodu samolotu Vosin; jednak już po zwiększeniu kalibru do 47 mm konstrukcja również okazała się zbyt delikatna i podobnie jak brytyjska rozleciała się podczas strzelań próbnych. Używany bojowo Vosin V wroku 1915 odniósł pewne sukcesy w walkach z balonami obserwacyjnymi, niemniej nie został on zastosowany na szeroką skalę. W roku 1915 Brytyjczycy postanowili wysłać samoloty szturmowe nad niemieckie porty by tam zniszczyć cesarską flotę. Wydawało się, że wodnosamolot White A.D.1000 będzie najodpowiedniejszą maszyną do tego zadania; trzysilnikowa maszyna, z pełnym opancerzeniem łącznie z szybami pancernymi uzbrojona w działko o dużym kalibrze była doskonałym projektem. Jednak po zbudowaniu prototypu okazało się, że przy tak dużej masie własnej samolot wzniósł się na maksymalną wysokość 10 metrów.

Również Rosjanie konstruowali swoje szturmowce; pierwszą udaną konstrukcją była łódź latająca Grigorewicz M-9 uzbrojona w działka Puteax 37mm, zastosowana podczas walk z flotą turecką na Morzu Czarnym. Niemieckie doświadczenia z samolotami szturmowymi przypadły na drugą połowę Wielkiej Wojny. Wtedy to, nad polem walki pojawił się VGO II i od maja do później jesieni 1916 roku ostrzeliwał pozycje aliantów dwunastokilogramowymi pociskami z działa 130 mm zamontowanego pionowo ku dołowi. Także rajdy innych samolotów Infanterieflugzeuge (samoloty piechoty) stały się uciążliwe dla sprzymierzonych. Szczególnie na uwagę zasługuje tu Albatros J-I oraz AEG J-I i J-II oraz Junkers J-I.

Po zakończeniu wojny nadal trwały prace, jednak rola samolotu została ograniczona do wsparcia piechoty. Tym razem prowadzenie uzyskali Amerykanie ze swoimi Boeing GA-1, Curtiss A-3 czy też A-12 Shirke. Jednak największe znaczenie do tego typu lotnictwa przywiązywał Związek Radziecki. Już w 1918 roku M.P Strojew wydał broszurę „O użyciu lotnictwa dla wsparcia Robotniczo-Chłopskiej Armii Czerwonej", w której wyraźnie zaznacza przypadki stosowania blach stalowych, wsuwanych pod siedzenia przez pilotów, w celu uniknięcia trafienia ogniem z ziemi. Zupełnie inną doktrynę kierowali się Niemcy kilkanaście lat później, gdy w użyciu pojawił się Heinkel He-50. Był to bombowiec nurkujący oblatany w 1931, który reprezentował klasę samolotów nieznaną wcześniej. Również w latach trzydziestych skonstruowano szturmowiec z prawdziwego zdarzenia: Hs-129, ale i on nie cieszył się dobrą opinią. Wówczas dowództwo ogłosiło nowe wymagania dotyczące projektowanych konstrukcji bombowców nurkujących. Tak zaczęła się historia najbardziej znanej maszyny drugiej wojny światowej – Junkersa Ju-87. Samolot ten niechlubnie zapisał się na kartach historii podbijanych narodów, niemniej osiągi jakie posiadał oraz liczne modyfikacje powodowały iż w swojej klasie był bezkonkurencyjny. Podstawowe wersje były zdolne spadać pionowo na cel z wysokości kilku kilometrów a następnie po zrzuceniu bomb wyrównywały lot niemal nad ziemią. Zamontowane przy goleniach podwozia syreny wydając swój ryk, demoralizowały obrońców. Maszyna ta sprawdziła się na wszys-

tkich frontach, aczkolwiek w starciu z myśliwcami, pilot nie miał większych szans, a kaem obserwatora na niewiele się zdawał. Gdy rozpoczęły się walki ze Związkiem Radzieckim, samolot zaczął odnosić swe największe sukcesy. Ju-87 został zmodyfikowany do wersji G i tak bombowiec nurkujący został sprowadzony do roli „niszczyciela czołgów". Maszyna została dozbrojona w dwa działka 3,7 cm, każde posiadające zapas amunicji 12 sztuk. Jak się wkrótce okazało broń ta w rękach dobrego pilota była zabójczym narzędziem. Przykładowo 5 lipca 1943 roku Ju-87G-1 pilotowany przez kpt. Rudela zaatakował kolumnę 12 T34/76; wynik walki był zaskakujący, gdyż na polu pozostało 12 płonących czołgów a pilot odleciał do bazy. Jako ciekawostkę należy dodać, iż Rudel do końca wojny miał na swoim koncie łącznie 512 zniszczonych czołgów. Również inne kraje nie próżnowały i tworzyły własne konstrukcje. W ZSRR zbudowano „latający czołg" Il-2, który stał się postrachem niemieckiego Wehrmachtu. Gracze, którzy wiele godzin spędzili przy *IL2 Sturmovik*, z pewnością pamiętają jego walory: był to dobrze opancerzony i silnie uzbrojony samolot, mogący wykonać wiele ataków na pozycje wojsk niemieckich. Dzięki odpowiedniej propagandzie stał się on symbolem walki z hitlerowskim najeźdźcą mimo, iż jego konkurent Su-6 przewyższał go swymi osiągami.

Na Zachodzie dużą rolę w walkach z siłami naziemnymi odegrały samoloty myśliwskie lub lekkie bombowce odpowiednio modernizowane do zadań szturmowych. Należy tu wspomnieć o P-38, Typhoon, Mosquito, B-25 i B-26 oraz oczywiście o P-51 który po inwazji w Normandii pełnił również funkcję niszczyciela czołgów.

Po II wojnie światowej, płatowce o napędzie śmigłowym zaczęły odgrywać coraz mniejszą rolę na współczesnym polu walki. Jednak doświadczenia z wojny koreańskiej dowiodły, że szybkie samoloty odrzutowe nie są w stanie wykonywać uderzeń na wojska naziemne. Dlatego nadal używano Mustangów, Corsairów, lub Łaggów i Il-10 do tego typu zadań. Następnym wielkim konfliktem była wojna w Wietnamie. Tam również zauważono, że myśliwce nie były w stanie wesprzeć piechoty, ponieważ rozwijały zbyt dużą prędkość oraz charakteryzowały się zbyt małym udźwigiem. Wówczas wprowadzono maszynę pamiętającą wojnę w Korei: Skyraider. Dorywczo używano także F4 Phantom do tego typu zadań, jednak nie były one stworzone do tego rodzaju ataków. Misje nękania wroga przejęły pokładowe A-4 Skyhawk oraz A-6 Intruder.

Po wojnie specjaliści na całym świecie poszukiwali maszyny typowo szturmowej. Wprawdzie samoloty myśliwskie były konstruowane z myślą o wykonywaniu uderzeń naziemnych (A-7, Su-17, Su-22, Alpha Jet, Hawk, Tornado, F-18) to jednak brakowało samolotu który byłby typowym samolotem wsparcia. Pojawiły się również konstrukcje które były samolotami szturmowymi, jednak ich konstrukcja zdawała się być zbyt delikatna aby sprostać silnemu ostrzałowi z ziemi (F-117, AMX, Jaguar, Harrier). Ciekawą kartą w historii zapisały się tzw. gunshipy, czyli samoloty transportowe uzbrojone w maksymalną ilość broni ofensywnych, począwszy od działek szybkostrzelnych a skończywszy na haubicy 105 mm – jak to miało miejsce w przypadku AC-130. Użycie takiego samolotu pozwalało na uderzenia w dowolny rejon, gdyż donośność artylerii pokładowej wynosiła 12 km od miejsca gdzie krążyła maszyna. Jednak nadal nie był to samolot który mógłby walczyć bezpośrednio nad liniami wroga. Braki te usunięto dopiero w dwóch konstrukcjach: radzieckim SU-25 oraz amerykańskim A-10. Obie te maszyny, mimo iż przeznaczone do wykonywania podobnych zadań, posiadają wiele różnic, ale niezależnie od tego obie są uznawane jako najlepsze w swojej klasie. SU-25 sprawdził się w walkach w Afganistanie, a A-10 w Iraku i Jugosławii więc niewątpliwie tylko konfrontacja tych dwóch konstrukcji mogłaby dopiero ukazać wyższość jednej z nich. Warto też pamiętać, że od czasów wojny w Wietnamie znacząco też wzrosła rola śmigłowców jako maszyn bliskiego wsparcia oraz niszczycieli czołgów (że wspomnimy tu choćby Mi-24 czy AH-64) – to jednak temat na zupełnie odrębny artykuł. ❐

SU-22 M4

Na wyposażeniu Lotnictwa Wojskowego RP znajduje się obecnie kilkadziesiąt samolotów szturmowych Su-22. Powstał on jako eksportowa wersja samolotu Su-17, a w NATO otrzymał kryptonim „Fitter". Jest to jednomiejscowy, naddźwiękowy samolot szturmowo-bombowy o zmiennej geometrii płata. Skrzydło samolotu konstrukcji całkowicie metalowej, półskorupowej, dzieli się na część ruchomą i nieruchomą. Ta pierwsza ma zakres zmiany kąta od 30 stopni do 63. Wewnętrzna część skrzydła służy jako integralny zbiornik paliwa. Zespół napędowy stanowi silnik turbodoładowy AL-21F-3 o ciągu 11200kG (z dopalaniem). Pozwala na rozwinięcie prędkości maksymalnej 1850 km/h i osiągnięcie maksymalnego pułapu 15200 m przy zasięgu 2300 km. Su-22 mierzy 19,1 m długości i uzbrojony jest w dwa działka NR-30 kal. 30mm z zapasem 80 naboi; ponadto na 8 punktach uzbrojenia zabiera 4000 kg: dwie rakiety p-p R-60 do samoobrony, rakiety kierowane p-z Ch-25, laserowe Ch-29L, telewizyjne Ch-29T, bomby do 500 kg, rakiety niekierowane, zasobniki z mieszaniną zapalającą lub zasobniki działkowe.

TAWERNA

Dyrektor Izby Tortur – imc KAT

KONIEC FUNDAMENTALIZMU?

Jaki jest koń, każdy widzi, ale tak jest tylko z koniem – o cRPG powiedzieć się tego już nie da. Niestety. A wszystko dlatego, że gatunek ten jest tak bogaty we wszelkiego rodzaju odmiany, mutacje i krzyżówki, że w istocie czasem trudno określić czy jakaś gra jeszcze jest komputerowym erpegiem czy też jest już czymś zgoła innym. I, co warte odnotowania, zjawisko to ma miejsce coraz częściej.

Pamiętam, że do czasu „Diablo" wszystko było jasne i proste (a przynajmniej o wiele jaśniejsze i prostsze). To dopiero od tej gry zaczęły się wątpliwości. Nic dziwnego – trudno wszakże nazwać ten tytuł klasycznym rolplejem. Jest mroczny klimat fantasy, są czary i jest broń biała, czarna oraz różowa. Postać posiada nawet rozwijające się cechy, choć już tu widać, że uczyniono to w cokolwiek uproszczonej postaci. Kompletnie za to brakuje nieliniowej fabuły, a tak zwane questy to po prostu farsa. Słowem twórcy z Blizzarda uszykowali nam jajo-niespodziankę – bowiem nikt nie jest w stanie obiektywnie rozsądzić, czy „Diablo" to zręcznościówka, czy też cRPG.

Inną grą, która po dziś dzień przysparza tych samych problemów z klasyfikacją, jest „System Shock 2", a to z powodu fabuły, która toczy się dosłownie jak po sznurku oraz z powodu braku rozwoju wszystkich cech (choć w szczątkowej postaci element ten się pojawia). Brakuje też jakiejkolwiek strategii podczas walki, dodatkowe questy nie istnieją. Kolejny tytuł, który może zasiać wątpliwości, to „Planescape Torment". Niby erpeg, a jednak grając w tę grę (do końca!) nieustannie miałem wrażenie, że to po prostu sprytnie skonstruowana przygodówka. Są statystyki, są bronie i czary do wyboru, są questy i alternatywne drogi – a jednak te ostatnie jakby nieco oszukane, a główny wątek prowadzony niczym autostrada: prosto, szeroko i bez żadnych odnóg, żeby przypadkiem nie zawędrować gdzieś na manowce. No i te lokacje, które udostępniane zostają dopiero w odpowiednim momencie rozwoju akcji. Oczywiście, że w życiu też nie jest tak, że przybywszy do nowego miejsca, od razu można wszędzie pójść i zajrzeć w każdy zakamarek (heh, kto nie wierzy, niech spróbuje przeszukać cele w najbliższym komisariacie). Ale jednak to miło mieć iluzję, że świat stoi otworem i jedynym ograniczeniem są zapasy żywności oraz własne umiejętności (najczęściej uzyskuje się to w ten sposób, że bohater ma na początku za mało pieniędzy na większe zapasy, a do tego w okolicy czai się tylu lepszych od nas przeciwników, że po opuszczeniu bezpiecznego rejonu ginie się w pierwszej lepszej potyczce). W „Planescape Torment" zdecydowano się na inne rozwiązanie, skądinąd znane przecież z przygodówek.

Ostatnią grą, która uzyskała tyle samo pochwał, co i przygan, jest „Icewind Dale". Zaskoczeni? Niepotrzebnie. Bo kiedy wnikliwiej przeanalizujecie przebieg rozgrywki w „ID", stwierdzicie, że faktycznie więcej tu podobieństw do „Diablo", niż „Baldurs Gate", że o serii „Fallout" czy „Might & Magic" nie wspomnę. Owszem, ja też – podobnie jak większość redakcji ŚGK – obstaję przy twierdzeniu, że to mimo wszystko gra cRPG, tyle że bardzo uproszczona. Mało tego, świetnie mi się w nią grało (w końcu przeszedłem ją dwa razy, a na „dwójkę" czekam z niecierpliwością dziecka, któremu obiecano ulubione lody). Jednak nie jest to klasyczna odmiana komputerowego rolpleja.

No właśnie, a co jest w takim razie klasyczną odmianą? Jakie cechy charakteryzują taką grę? Pewnie sami wiecie, ale na wszelki wypadek przypomnę. Przede wszystkim fabuła musi być nieliniowa i wielowątkowa. Inaczej mówiąc, musi dawać możliwość dojść do celu różnymi drogami, a do tego jeszcze oferować zróżnicowane zdarzenia przyczynowo-skutkowe, w dodatku niewymagalne dla ukończenia gry (jeśli mamy także różne zakończenia – to już po prostu ideał). Ale na tym nie koniec. Elementem wręcz niezbędnym jest rozwój postaci w drużynie. Mowa oczywiście o podnoszeniu cech po uzyskaniu wymaganej liczby punktów doświadczenia, zrealizowaniu zadań czy nabyciu zdolności. Przy okazji, zarówno osobista ingerencja gracza, jak i automatyczne zmiany czynione przez program, są tu równorzędne jako alternatywne rozwiązania. Na koniec istotnym czynnikiem jest walka. I tu – przynajmniej w ostatnich latach – mamy najwięcej odstępstw. Zasadniczo bowiem walka powinna oferować możliwość strategicznego planowania działań. Oczywiście, jest to niemożliwe, kiedy całość toczy się w czasie rzeczywistym, a nie w turach. Mało tego, o ile jeszcze trzy, cztery lata temu cecha ta była bezdyskusyjna, dziś coraz częściej podważa się jej zasadność, a to z powodu rosnącej popularności RTS-ów i zręcznościówek FPP/TPP. Ale stary rolplejowiec, podobnie jak stary strateg, walki na łapucapu nie zaakceptuje, a za prawdziwego

erpega uzna tylko takiego, który oferuje walkę w turach, ze wszystkimi ograniczeniami (wynikającymi na przykład z tzw. inicjatywy czy szyku drużyny).

Wszystko to piszę dlatego, że grając w mojego ulubionego erpega z ostatnich miesięcy, grę „Gothic", zwątpiłem nieco w rasowość tego tytułu. No bo z jednej strony „Gothic" posiada wszystkie wspomniane cechy, a z drugiej każda z nich jest jednocześnie jakaś

niedorobiona. I wiem co piszę, bowiem grę przeszedłem już dwa razy. Niby można iść gdzie się chce i robić co dusza zapragnie, a jednak wtedy o krok nie ruszymy z fabułą, nie mówiąc o tym, iż zawsze jest ona taka sama. Są też niezależne questy, ale ich wykonanie częściej utrudnia życie, niż pomaga (a przynajmniej nie daje spodziewanych korzyści). Do tego cechy, owszem, rozwijają się, ale prawdę mówiąc, niewiele ich tu (więcej było w „Diablo"!), a do tego aż tak znacząco to one nie wpływają na grę (umiejętność skradania się czy akrobacja w ogóle są zbędne). Na koniec walka, choć posiada elementy strategii (o ile strategią można nazwać uskok, specjalne uderzenie itp.), to jednak stanowi najsłabszą stronę gry – i chyba jest najgorzej wykonana ze wszystkich erpegów ostatnich lat. W sumie wychodzi na to, że gdyby być ortodoksyjnym miłośnikiem rolpleji, „Gothica" należałoby skreślić (ja nie skreślam tylko dlatego, że po prostu świetnie się nią bawię – wiedząc jednak, że twórcy sprytnie mnie oszukują, w rzeczywistości oferując mieszankę przygodówki ze zręcznościówką w klimacie RPG).

I właśnie przy okazji tej refleksji naszła mnie myśl, która stała się pretekstem do napisania niniejszego artykułu. Jest takie powiedzenie, że jeśli wszyscy dookoła wydają ci się szaleni, to może w rzeczywistości to ty jesteś szalony. Parafrazując, może więc tak rygorystyczne podejście do erpegów – moje i wasze, jeśli podzielacie wyrażone powyżej opinie – jest zbyt dogmatyczne? Może po prostu czasy się zmieniają. I erpegi razem z nimi. Może

nadeszła pora, abyśmy nieco bardziej wyrozumiale zaczęli traktować tego rodzaju gry i rozszerzyli zakres cech. W końcu każda (r)ewolucja wymaga ofiar i jeśli rozwój ma iść dalej, eksperymenty, nawet te wątpliwe, są nieuniknione. Zresztą i tak chodzi przecież wyłącznie o to, żeby dobrze się bawić. A że czasem trzeba odrobinę naciągnąć zasady tu i ówdzie, to już zupełnie inna, najczęściej nieistotna sprawa. Czyż nie tak?

dyrektor Izby Tortur
imć KAT

PS. Rozwiązanie „Konkursu Weterana" z ŚGK 7/02 – na końcu numeru.

KONKURS

Pytanie konkursowe:
Jak brzmi podtytuł szóstej części cyklu „Might & Magic", którą to swego czasu dołączyliśmy do naszego magazynu jako gratisową pełną wersję gry?

Odpowiedzi należy wysyłać wyłącznie na kartkach pocztowych, koniecznie z naklejonym kuponem konkursowym, na adres redakcji ŚGK do dnia 30 września 2002 r. Autorzy prawidłowych odpowiedzi wezmą udział w losowaniu cennych nagród.

NOWINKI

RPG RZĄDZI!

Kiedy „Neverwinter Nights" wpadły wreszcie w nasze ręce, od pierwszych chwil skupiły uwagę większości redakcji. Dawno nie bywało, aby przy stanowisku, na którym wyznaczony tester instaluje grę, tłoczyła się spora grupka (właściwie większość) redakcyjnych maniaków, niecierpliwie oczekując pierwszego odpalenia. Ale też wcale nie jesteśmy jacyś nienormalni z tym naszym podnieceniem. „Neverwinter Nights" zachwyca się cały świat, a świadczą o tym najlepiej wyniki sprzedaży. Jak twierdzi producent gry, dotychczas wypuszczono na rynek (globalnie) ponad milion egzemplarzy tego rolpleja, z czego tylko w pierwszym tygodniu sprzedano blisko 150 tysięcy sztuk. W ten sposób gra trafiła zresztą na top-listy i to od razu na sam szczyt, bijąc na głowę takich gigantów, jak „The Sims", „Jedi Knight 2" czy „Grand Theft Auto 3". Wiadomo, nasi góra!

LEPSZY ANOTHER WAR

Jak można było się spodziewać, także najlepszy polski erpeg nie uniknął bugów. Na szczęście, Cenega (wcześniej IM Group) poważnie traktuje swoich klientów i niemal natychmiast wydała stosownego patcha. Co więcej, łatka nie tylko naprawia błędy, ale także wprowadza użyteczne modyfikacje do programu: np. możliwość walki w systemie auto. Tak trzymać!

MATRIX CIĘ WIDZI

Co prawda, na drugą część „Matrixa" przyjdzie nam poczekać aż do przyszłego roku, ale być może do tego czasu fani filmu wcale nie będą musieli się nudzić. Okazuje się bowiem, że trójca – Warner Bros, Monolith i EON – przyszykowała nam wszystkim nie lada niespodziankę: wersję wirtualną tego obrazu. Na razie wiadomo tylko, że gra będzie połączeniem zręcznościówki i RPG oraz że jej akcja – co jest oczywiste – toczyć się będzie w realiach sławnego przeboju kinowego. No i że będzie należała, zgodnie z najnowszymi trendami w naszej branży, do grupy gier określanej mianem MMORPG (rolpleje sieciowe). Zapowiada się niezły odlot – oby tylko z terminem premiery nie było jak z filmem...

SIECIOWY JUBILEUSZ

To niesamowite, jak ten czas leci. „Anarchy Online", sieciowy erpeg firmy Funcom, obchodzi pierwszą rocznicę swojego istnienia. Jak na oseska, ma już spore osiągnięcia, bo do tej pory grze tej udało się skupić ponad 150 tys. graczy. Nic dziwnego, że twórcy z Funcomu poważnie myślą o rozszerzeniu pod nazwą „Shadowlands", dzięki któremu poznamy nowe lokacje, przedmioty, bronie i profesje. Oby tak dalej. I wszystkiego najlepszego.

GRY BEZ PRĄDU

Opracował: Ignacy Trzewiczek

DROGA KU CHWALE

„Droga ku chwale" to czwarta i jak dotychczas najbardziej obszerna gra z serii „Nowej Fali" wydawnictwa Portal. Jest również jak dotychczas jedyną, oprócz „Legend Pięciu Kręgów" i „Rodziny Wschodu", na rynku polskim pozycją odwołującą się do kultury dalekiego Wschodu, a konkretnie do popularnych filmów kung-fu. Wyraźne są tu również inspiracje filmami anime, a nawet grami komputerowymi związanymi ze sztukami walki.

Gra liczy sobie 62 strony, plus cztery strony atrakcyjnych kolorowych ilustracji prezentujących typy bohaterów, w których można się wcielać. Jak na niecałe dwadzieścia złotych ceny, to dość dużo. Całość jest miła dla oka, utrzymana w stylu graficznym rodem z chińskich restauracji, a pierwszy rzut oka wywołuje natychmiastowe, prawidłowe chyba skojarzenia z ciasteczkami z przepowiednią. Styl, jakim napisana jest większa część książki pozostawia wiele do życzenia, nie na tyle jednak, by zniechęcić zupełnie do lektury. Co znajdziemy na owych stronach?

„Droga ku chwale" formą stara się aspirować do miana kompletnego systemu, dającego się wykorzystać w mniej lub bardziej umownych realiach orientalnych. Tsiengtao – Miasto Tysiąca Wojowników, w którym dzieje się domyślnie akcja, opisane jest dość szczegółowo i bardzo obrazowo, lecz w sposób nie pozwalający przeprowadzić w nim dłuższej kampanii, a szerszy świat stanowi dla niego jedynie luźne tło. Podręcznik skupia się zaś przede wszystkim na tworzeniu postaci oraz opisie walki na najróżniejsze sposoby, która zajmuje około połowy objętości, jak na system kung-fu przystało.

Bohater (przez duże B, bo w „Drodze ku chwale" odgrywa się mistrzów sztuk walki, a nie zwykłych adeptów) może być Shihan – wojownikiem, Shinobi – szpiegiem lub Sohei – mnichem. Na jego los i współczynniki wpływa znak chińskiego zodiaku, pod jakim się urodził, ród, z jakiego pochodzi i szkoła walki, do jakiej uczęszczał. Wszystkie determinuje się losowo, choć nic nie stoi na przeszkodzie, by móc je określić samemu. Każdy bohater posiada siedem podstawowych cech, liczne umiejętności oraz formy walki lub magii – podczas gry testuje się tylko te dwie ostatnie, gdyż cechy działają wyłącznie jako modyfikatory. Każda forma obejmuje wiele technik, z których bohater wybiera pięć. Ponieważ przeciętnie bohater zaczyna grę z czterema/pięcioma formami, daje mu to około dwudziestu sposobów krzywdzenia bliźniego lub czarowania – chyba więcej, niż zdoła zaprezentować Jet Li podczas jednego filmu i z pewnością więcej, niż jest w stanie zapamiętać przeciętny gracz RPG...

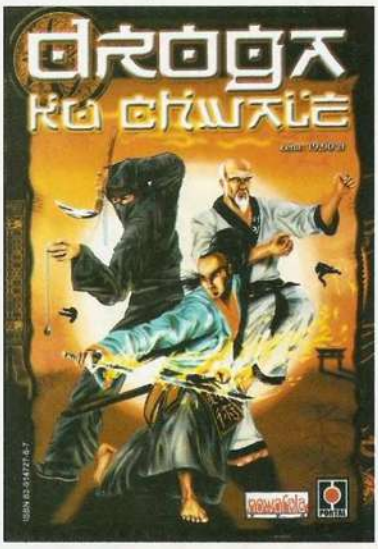
Mimo tego przytłaczającego nieco zestawu ciosów, kopnięć i tajemnych technik, stanowią one zdecydowanie najmocniejszą część podręcznika. Nawet jeśli czytelnikowi nie spodoba się mechanika (mnie się nie spodobała, o czym niżej), techniki przedstawione są tak obrazowym językiem, z minimalnym jedynie wtrąceniem mechaniki, że bez trudu można nie tylko wyobrazić sobie dokładnie ich działanie, ale i przenieść je do ulubionego systemu, na przykład „L5K". W rękach dobrego mistrza gry mogą one zamienić się w prawdziwe widowisko dla oka (a raczej ucha). Właściwie wszystkie formy są interesujące i malownicze, od walki łańcuchem lub szmatą począwszy, poprzez szermierkę szablą, a na walce wręcz w stylach Modliszki czy Tygrysa skończywszy. Moim zdecydowanym faworytem jest jednak Styl Pijanego Mistrza – każda jego technika pochodzi od któregoś z bóstw opiekuńczych alkoholu, a uprawiać można je jedynie po pijanemu. Niestety, dostępny jest on jedynie wybranym...

Jakby tego było mało, każdy bohater obdarzony jest jedną zdolnością nadprzyrodzoną, którą przebudzili w nim mistrzowie. Ponadto Sohei mogą dysponować formułami, czyli formami magicznymi, polegającymi na wypisaniu zaklęcia błagalnego do duchów na skrawku papieru i ewentualnie umieszczeniu go na ciele swoim lub przeciwnika. Same zaklęcia nie są zbyt oryginalne – ot, ognista kula czy trzęsienie ziemi, ale też nie wokół nich kręci się zabawa.

„Droga ku chwale" jest systemem z założenia heroicznym, próbuje to też oddawać mechanika, wprowadzając współczynniki sławy i stylu. Dobrą sławę zdobywa się przestrzegając etykiety walki, wypełniając przysięgi czy dokonując bohaterskich czynów, a złą – łamiąc zasady swojej szkoły, zabijając niewinnych czy stosując w walce brudne sztuczki. Styl natomiast to ... właśnie styl, z którym postać dokonuje owych czynów. Zdobywa się go wyłącznie efektownie wykonując techniki i ukłony w czasie walki, po czym używa do różnych rzeczy – od modyfikowania wyników testów, po opracowywanie własnych technik. Mimo tak ciekawych rozwiązań, mechanika jest jednak nieco niezgrabna. Osobiście nie lubię zbyt dużej rozpiętości liczbowej współczynników. Podręcznik zamyka krótki opis osobistości zamieszkujących Tsiengtao – zbyt krótki, zważywszy, że każdy z mistrzów dziesięciu szkół zasłużył na dłuższą historię, a przedstawione postaci nie dostarczą pomysłów na długie przygody. Dlatego też choć autor zarzeka się, że powinno być inaczej, scenariusze będą się zapewne obracać wokół widowiskowych konfrontacji w malowniczych scenariach.

Podsumowując, mimo nieszczególnie porywającej mechaniki oraz licznych niedociągnięć językowych i redakcyjnych, „Droga ku chwale" jest pozycją bardzo ciekawą. Z pewnością stanowi najlepsze opracowanie technik kung-fu na użytek gry fabularnej jakie czytałam i powinna stanąć na półce każdego miłośnika tego gatunku, jest bowiem bogatym źródłem inspiracji, a przy tym daje się łatwo dopasować do różnych realiów. Spośród miłośników „Legendy Pięciu Kręgów" ucieszy szczególnie fanów „Klanu Smoka", pragnących wyposażyć swoich ise zumi w coś więcej niż tylko cztery ciosy na krzyż. Wszyscy jednak, którzy pragnęliby dla odmiany nadać Rokuganowi bardziej chiński charakter czy też poprowadzić kampanię o rywalizacjach nieortodoksyjnych szkół walki, znajdą tu coś dla siebie. Polecam. ❐

Tytuł: Droga ku chwale
Wydawnictwo Portal
Cena: 19,90



NECRONS

Games Workshop wydało nowy kodeks do „Warhammera 40K" – „Necrons". Necroni byli znani już od dawna, materiały na ich temat pojawiały się wcześniej w „White Dwarfach" oraz w dodatku „Chapter Aproved", lecz dopiero teraz doczekali się własnego podręcznika.

Jak każda z publikacji GW, kodeks Necronów stoi na bardzo wysokim poziomie edytorskim, a jego szata graficzna jest dosłownie oszałamiająca (kolejne książki GW można kupować nawet dla samych tylko ilustracji). Podręcznik ma 64 strony, z czego 16 to kolorowa wkładka poświęcona figurkom.

Zacznijmy od początku, czyli od tego kim są Necroni? Jest to starożytna rasa, starsza nawet od Orków, czy Eldarów. Necroni posiadają nieporównywalną z żadną inną rasą technologię, wyprzedzając wszystko co znane jest ludziom, Orkom, czy Eldarom. Ich wojska to maszyny bojowe, roboty, lub wzmocnione cybernetyką istoty. Przerażająca armia, która nie ma sojuszników, armia, która nie ma przyjaciół, armia, dla której każdy jest wrogiem.

Oczywiście, kodeks, to głównie zasady, spis dostępnych jednostek, opis uzbrojenia, specjalne reguły – czyli to co tygrysy lubią najbardziej. Armia Necronów jest silna, zróżnicowana, wyposażona w specjalne reguły i bardzo wytrzymała. Większości modeli dotyczy zasada „We'll be back", która pozwala „zabitemu" modelowi powrócić do gry na 4+. Trzeba się naprawdę napocić, by rozniecić żelastwo w drobny pył. W połączeniu z tym, że część oddziałów Necronów jest odpornych na reguły strachu, paniki i innych psychologicznych zasad, możecie sobie wyobrazić, jak trudno z nimi walczyć. Necroni mają tylko jeden rodzaj podstawowych troopsów, są to warriorzy, których, w przeciwieństwie do innych armii nie można dodatkowo wyposażyć w żaden sprzęt. Wśród oddziałów elitarnych pojawiają się trzy jednostki, z których najciekawsi są Parrarhs i Immortals. Ci pierwsi są bardzo silni i uzbrojeni w porządne giwery. Immortals są doskonałym oddziałem do poruszania się z Necron Lordem, teleportują się wraz z nim i robią... piekło. Fleyed Ones mają rewelacyjne figurki i również całkiem niezłe współczynniki do walki. W Fast Attacku doskonały Wraithy, poruszające się 12", 6 Inicjatywy i 3 Ataki. Do tego przechodzą przez ściany i budynki, mają imponującego save'a. Ich nie da się zabić. Aha, gdyby udało się ich zabić, mają: „I will be back.". W Fast Attackuk są także „Destroyery" – latające machiny, przypominające ciężko, bardzo ciężko opancerzone motory eldarów. Heavy suport to trzy jednostki. Jedną z nich jest Monolith – odpowiednik czołgu w innych armiach. Oprócz tego, że ma naprawdę potężną siłę ognia i rewelacyjny pancerz (absolutnie niemodyfikowana 14'ka, nie podlegająca ŻADNYM zmianom), potrafi się deep strikować (kto zna czterdziestkę, ten wie o co chodzi) i do tego doteleportować sobie jeden oddział. To jest szok dla każdego!

Generalnie kodeks Necronów jest kolejną świetną książką z GW, pełną rewelacyjnych grafik i ciekawych reguł. A to, że jak każda nowa armia, Necroni mają rewelacyjne figurki, i przepakowane zasady, to nie nowina na tym rynku.

PŁACZ I ZGRZYTANIE ZĘBÓW

„Płacz i zgrzytanie zębów" to tytuł najnowszego dodatku do „Deadlands: Martwe Ziemie". Skąd ten tytuł? To opis tego, co czeka Szeryfa, gdy jego gracze dostaną ten podręcznik w swoje łapki. Nie ma co, ekipa z Pinnacle wie jak zachęcić graczy do kupna nowego dodatku – takiej masy reguł i mocy dawno nie widziałem. Dawno, czyli od czasu ostatniego dodatku „do DL" – księgi o czerwonoskórych...

Pierwszy rozdział, czyli typowe „Deadlandowe" pierniczenie o niczym. Drugi rozdział, cisza przed burzą. Autorzy zaczynają od tego, czego świętobliwym graczom nie wolno. Spis grzechów i reguły opisujące jak Szeryf może zabrać graczom moc czynienia cudów. Myślę sobie, że zaczynają... Na szczęście potem jest lepiej, opisano najważniejsze religie obecne na Dziwnym Zachodzie wraz z krótkimi notkami o tym, co jest grzechem i czego nie wypada świętobliwemu wyczyniać. Finisz to już zdecydowanie to, czego gracze oczekiwali – kilka nowych umiejętności, przewagi i zawady, choć niezbyt oryginalne, są przecież dopiero wstępem do zabawy, która czeka nas na kolejnych stronach. Rozdział trzeci wypełniony jest po brzegi nowymi cudami.

Oczywiście, jeśli cuda komuś nie wystarczają, jest i rozdział czwarty, czyli opis darów. Dary to takie małe coś, co działa trochę słabiej niż cud, lecz w zamian działa bez przerwy i nie trzeba turlać kostuchami. Dar to coś co masz zawsze. Przydatna rzecz, uwierzcie, taki „Anioł Stróż", czy „Długowieczność". Dary wykupuje się tak samo jak cuda, zatem gracze już mogą zacierać ręce.

Rąk nie powinni zacierać wygrzebańcy i kanciarze, bo ich sytuacja nie jest najlepsza. Informacje o tym znajdziecie w kolejnym, piątym rozdziale – krótkim, bo zaraz za nim są „Boskie interwencje", czyli jeśli graczom wciąż mało mocy... Jeżeli świętobliwy odznaczy się czymś szczególnym, dostanie od Szeryfa „gwiazdkę". Później może ją wykorzystać – jako ognisty deszcz, plagę, potop...

Podsumowując można stwierdzić, że jest to rzetelnie przygotowany dodatek. Moce dla graczy są jednak trochę przesadzone, ale za to mają klimat i w dobrym tłumaczeniu Tomka Misiorka, robią rewelacyjne wrażenie. ❐

D20 WEEKLY

Jeden z największych wydawców gier RPG na świecie, Steve Jackson Games, otworzył nowy magazyn poświęcony grom fabularnym: „d20 Weekly". Jak już się domyślacie, magazyn w całości poświęcony jest grom d20, ukazuje się co tydzień... i jest płatnym magazynem sieciowym. Każdy kto chce czytać „d20 Weekly" musi wykupić prenumeratę – wtedy otrzyma swój login i hasło i od tej pory co tydzień będzie mógł przeglądać czasopismo. Pierwszy numer „d20 Weekly" można przeczytać za darmo, tak więc wszystkich serdecznie zapraszamy pod adres: http://www.d20weekly.com W pierwszym numerze znajduje się skromna garść newsów, cztery artykuły i kilka recenzji.

10 TYSIĘCY ŚWIATÓW

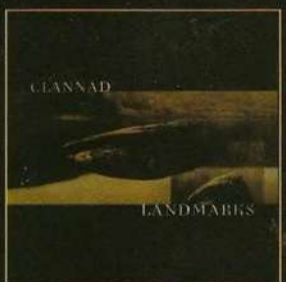
Kilka tygodni temu Wizards of the Coast ogłosiło konkurs na nowy setting fantasy. Każdy miłośnik gier RPG mógł wysłać krótki opis własnego uniwersum na podany adres i liczyć na odpowiedź. Konkurs podzielony został na kilka etapów, do których przechodziły najbardziej obiecujące prace. Zwycięzca oczywiście może być tylko jeden – autor najlepszego settingu zgarnie 10000 dolarów nagrody! Jak się okazało, WotC musiało przesunąć termin ogłoszenia prac, które przeszły do drugiego etapu (miało to być ogłoszone do 3 lipca) ze względu na zbyt dużą liczbę prac, które nadeszła na konkurs – jest ich ponad 10 tysięcy!

HELLBOY RPG!

SJG właśnie rzuca na rynek kolejną ze swych gier opartych na mechanice GURPS. Tym razem na świat (i reguły gry) został przeniesiony kultowy, znany także w Polsce komiks o Hellboyu. Nie mieliśmy jeszcze podręcznika w rękach, ale potencjał obrazkowej historii, pełnej grozy i tajemnicy jest tak potężny, iż trudno sobie wyobrazić, by Hellboy RPG nie miałby się okazać hitem. Więcej informacji znajdziecie na http://www.sjgames.com/hellboy

KONIEC KOLCZUGI

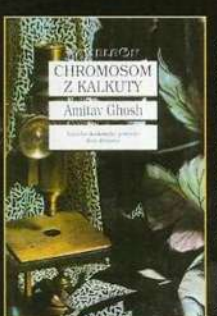
Ciekawa, popularna także w Polsce gra Chainmail została właśnie zamknięta. Oficjalne oświadczenie znajduje się na stronie wydawcy, Wizards of the Coast. Niestety, jest to kolejna gra bitewna, która – choć zapowiada się bardzo ciekawie, upada. Podobny los spotkał wcześniej Warzona, Chronopię, Necromundę, czy wiele innych, nieznanych w Polsce gier. Ukażą się jeszcze modele z czwartego epizodu, kolejne, zapowiadany piąty i następne już nie trafią na sklepowe półki.



Niewiele jest na świecie zespołów muzycznych, które konsekwentnie przez wiele lat potrafią budować swój niepowtarzalny styl, zachowując jednocześnie oryginalne brzmienie. Do takich z pewnością należy formacja „Clannad", specjalizująca się w muzyce pochodzącej w prostej linii od Celtów, czego dowody znaleźć można niemal na każdym albumie. Niesamowity nastrój tworzony przez bogaty zestaw instrumentów oraz tajemnicza atmosfera towarzysząca kompozycjom czwórki artystów sprawiają, iż kolejne dokonania grupy idealnie nadają się jako tło do dowolnej gry komputerowej, której akcja rozgrywa się w czasach średniowiecznych. Zarówno strategia wojenna, taka jak „Lords of the Realm", czy „Age of Wonders", jak i przygoda Role-Playing zyskają nowy wymiar dzięki płycie „Landmarks". Także tym razem mamy dziesięć znakomitych piosenek i utworów instrumentalnych kojarzących się nieodmiennie ze starożytną Anglią, czasem legend arturiańskich oraz druidów zamieszkujących gęste puszcze. Większość utworów jest spokojna i klimatyczna, jak choćby „An Gleann", czy „The Golden Ball", jednak znajdą się również żywsze fragmenty, takie jak „A Mhuirnin O". Wszystkie piosenki łączy zaś jeden temat przewodni, czyli podróż do zapomnianego już świata, który wciąż kusi podróżników obdarzonych niezwykłą wyobraźnią. Niewątpliwym atutem, poza harmonijnymi melodiami są z pewnością bardzo ciekawe teksty, niektóre napisane zresztą w starej odmianie języka irlandzkiego, przez co bliższe są pradawnym celtom, niż współczesnym mieszkańcom tamtego regionu. Nie bez powodu zresztą to właśnie „Clannad" stał się twórcą ścieżki dźwiękowej do serialu o Robin Hoodzie. Z całą pewnością jest to zatem pozycja godna polecenia wszystkim graczom i nie tylko, nadająca się zarówno na sesję RPG, jak i odpoczynek po dniu ciężkiej pracy.

Piotr Bilski

Clannad, Landmarks,
wyd. BMG Poland, 1998



Amitav Ghosh jest jednym z najbardziej znanych prozaików hinduskich piszących w języku angielskim. Urodził się w Kalkucie w 1956 roku. Studiował w St. Stephen College, w Delhi, a potem w Anglii, w Oksfordzie. Przez jakiś czas pisywał artykuły medyczne do „Indian Express", a zanim wydał pierwszą książkę zdążył jeszcze doktoryzować się z antropologii.

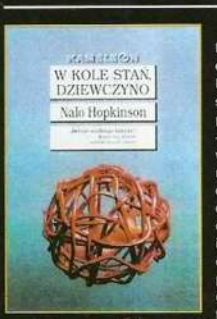
„Chromosom z Kalkuty" w roku 1997 otrzymał Nagrodę Arthura C. Clarke'a dla najlepszej powieści science fiction. Zostało to przyjęte z zaskoczeniem, ponieważ do tej pory Ghosh nie był znany w kręgu miłośników SF. Niepokoje na szczęście okazały się przedwczesne. Chromosom pozytywnie ocenili najbardziej wybredni czytelnicy i znawcy gatunku. Dodajmy, że włoski reżyser Gabriele Salvatores zamierza wkrótce przenieść powieść Ghosha na duży ekran.

Egipcjanin Antar, programista komputerowy i analityk danych, zatrudniony w firmie Międzynarodowe Wodociągi, trafia na ślad zaginionego w latach 90. w Kalkucie niejakiego L. Murugana. Jest to postać ekscentryczna, która swego czasu zasłynęła opublikowaniem artykułu w sposób odmienny interpretującego badania prowadzone nad malarią pod koniec XIX wieku. Murgan sugerował otóż, że istnieje tajna historia i ukryte dno owych badań – oczywiście wtedy nikt nie traktował tego poważnie. W tej historii walka z chorobą nie jest jednak tematem centralnym; to, co najważniejsze, dotyczy ubocznego skutku antymalarycznej kuracji, który polega na przenoszeniu pewnych aspektów osobowości z jednego człowieka na drugiego. Ta niesamowita możliwość zostaje utajniona i wykorzystuje ją niewielka grupa ludzi. Właśnie na trop tej grupy wpada główny bohater.

W powieści Ghosha odnajdziemy wiele intrygujących odniesień do genetyki, kultury, kolonializmu. To również książka pełna wizji, jak z Carlosa Castanedy.

Wojciech M. Chudziński

„Chromosom z Kalkuty", Amitav Ghosh.
Tłum. Jacek Spólny.
Wyd. ZYSK i S-ka, Poznań 2002.



W jednym z wywiadów Nalo Hopkinson mówi, że już jako dziecko uwielbiała fantastykę. Pociągały ją ludowe i czarodziejskie opowieści, mity, jak też podkradana z półki ojca klasyka – „Iliada", „Odyseja". Urodziła się w Kingston na Jamajce w 1960 roku. W wieku 16 lat, razem z rodzicami przeniosła się do Kanady. Obecnie jest autorką dwóch ocenianych wysoko powieści SF i absolwentką warsztatów science fiction Clarion, na których pierwsze literackie szlify zaliczyli najbardziej znani pisarze fantastyczno-naukowi w USA.

„W kole stań dziewczyno", to debiut powieściowy Hopkinson. Inspiracją dla tej książki był artykuł o emigrantach, który Nalo pisała dla jednego z kanadyjskich miesięczników. W trakcie zbierania materiałów dotarła do badań, które stwierdzały, że największy odsetek schizofreników można spotkać wśród emigrantów mężczyzn, dla których szok kulturowy okazał się przeszkodą nie do przebycia. Ludzie ci wymyślali szalone teorie na temat kraju, w którym przyszło im żyć, by ocalić własne umysły. Nalo, która sama była emigrantką, doskonale to rozumiała.

Akcja powieści rozgrywa się w Toronto w XXIV wieku, kiedy to w mieście pozostają tylko ludzie biedni i nieprzystosowani, podczas gdy bogaci i wykształceni emigrują. Główną bohaterką książki jest młoda kobieta, którą nawiedzają przerażające wizje. Ona nie wierzy w moc swojej babki, w moc starych ziołowych lekarstw i ceremonii Voodoo; wierzy w moc nauki. Tym samym odrzuca tradycje stanowiącą azyl dla zagubionej, pozostawionej samej sobie społeczności. Jednak stary i nowy świat, jak się okazuje, nie muszą wcale pozostawać w opozycji. Gdy zagrożenia się kumulują, Ti-Jeanne wkracza w spirytualną rzeczywistość karaibskiej mitologii, by dać początek nowym, potężnym mitom, które ocalą jej społeczność.

Powieść otrzymała nagrodę „Locusa" i wygrała konkurs wydawnictwa Warner Aspect na najlepszą powieść fantasy.

Wojciech M. Chudziński

„W kole stań dziewczyno", Nalo Hopkinson.
Tłum. Kinga Dobrowolska.
Wyd. ZYSK i S-ka, Poznań 2002.

HELIKOPTER W OGNIU

WIDEO

Udział armii Stanów Zjednoczonych w operacji pokojowej ONZ w Somalii na początku lat 90. nie bez powodów uważany jest za fiasko. Wydarzenia, do których doszło w pierwszych dniach października 1993 roku w Mogadiszu, bez fałszu można nazwać „czarnym dniem". Jednym z celów jednostek amerykańskich było ujęcie mającego ogromne wpływy przywódcy somalijskiej milicji – Aidida. Zadanie to mieli wykonać komandosi Delta Force wspierani przez Rangersów. Precyzyjnie zaplanowana operacja, która miała trwać kilkadziesiąt minut, zamieniła się w wielogodzinną krwawą bitwę na ulicach stolicy Somalii. Elitarne jednostki amerykańskie przez cały dzień i noc walczyły z dobrze uzbrojonymi zwolennikami Aidida. Watażki nie ujęto. Amerykanie stracili kilkunastu zabitych i dużo więcej rannych. Po drugiej stronie straty były wielokrotnie większe, w tym kobiety i dzieci (do dziś nie wiadomo, czy były to setki czy tysiące).

Literacka rekonstrukcja tej operacji autorstwa dziennikarza Marka Bowdena stała się bestsellerem i podstawą scenariusza filmu Ridley'a Scotta. Po kasowych przebojach „Gladiator" i „Hannibal" mógł ponownie liczyć na odpowiednie wsparcie ze strony Hollywood. I jak zwykle chciał, aby realizacja była jak najbardziej realistyczna i najwierniejsza faktom. Po raz pierwszy w historii aktorzy mający wcielić się w rolę żołnierzy przeszli trening w bazach elitarnych jednostek US Army. Jeszcze większym wyzwaniem było zdobycie pozwolenia na umieszczenie jednostek amerykańskich na terenie obcego państwa. Z wiadomych powodów nie można było wykorzystać Somalii, do dziś owładniętej anarchią. Mogadisz zastąpiło z powodzeniem marokańskie miasto Sale. Po długich negocjacjach rząd Maroka wydał zgodę na pobyt na jego terytorium wojsk amerykańskich. Przy realizacji Scott skorzystał z ponad 100 Rangersów 3 batalionu 75 regimentu tej formacji. Ta sama jednostka uczestniczyła w krwawej operacji w październiku 1993 roku. Wykorzystano również śmigłowce z załogami. Realizacja na

ulicach Sale nie należała do łatwych. Mimo udziału najlepszych specjalistów od efektów specjalnych, nie obyło się bez niebezpiecznych sytuacji, o czym przekonał się m. in. Evan McGregor, który o mało nie zginął podczas kręcenia jednego z ujęć. Jednak zdecydowanie Scotta o jak największym realizmie przyniosło zamierzony efekt. „Helikopter w ogniu" to majsterszyk. „Szeregowiec Ryan" uważany za znakomity pod względem technicznym obraz, wreszcie znalazł godnego konkurenta. Nagrodzone Oscarem montaż i dźwięk plus rewelacyjne zdjęcia polskiego operatora Sławomira Idziaka (nominacja) to tylko część zalet filmu. Zwraca uwagę brak jakże częstego w kinie amerykańskim nachalnego patosu i patriotyzmu. Jest za to ból, krew, bohaterstwo i śmierć. Film to fascynujący. Po kinie trafia właśnie na kasety wideo i płyty DVD. W wersji cyfrowej wydano go w wersji dwupłytowej ze sporym zestawem dodatków i choćby właśnie ze względu na techniczną perfekcję warto zobaczyć go szczególnie na DVD.

oprac. Robert Wiśniewski

Reżyseria: Ridley Scott
Obsada: Josh Hartnett, Tom Sizemore, Ewan McGregor, Sam Shepard, William Fichtner i inni
Dystrybucja: Warner Home Video

DVD

GODZINY SZCZYTU 2

Sequele nader rzadko bywają lepsze od swych pierwowzorów. Równie rzadko są tak samo dobre. Tym bardziej więc miło, że tak świetnie można spędzić czas ponownie z policyjnym duetem „Godzin szczytu". Schemat znany jest doskonale – dwóch wzajemnie uzupełniających się detektywów po raz kolejny i zapewne nie ostatni w efektowny sposób rozwiązuje zagadkę kryminalną. Dwaj gwiazdorzy Hollywoodu prześcigają się w byciu zabawniejszymi: Chris Tucker czy Jackie Chan. Do tego solidna, jak zwykle w filmach Chana, dawka akcji i efekt jest wyśmienity. Wspaniale opracowane choreograficznie sceny walki dodają tylko blasku. Edycja wydana bardzo dobrze, z dźwiękiem DD 5.1 i wieloma niezłymi dodatkami.

ENIGMA

Film Michaela Apteda (m. in. „Goryle we mgle") to ekranizacja bestsellera Roberta Harrisa. Umiejętnie łączy on klasyczne już szpiegowskie kino Hitchcocka z wątkiem melodramatycznym. Śledzimy losy grupy kryptologów, próbujących zgłębić tajemnicę niemieckiej Enigmy. Dobra obsada zapewniła rzetelne aktorstwo, a i reżyser stanął na wysokości zadania. I mimo, że film nie należy do najlepszych w swoim gatunku, ogląda się go całkiem przyzwoicie. Film na DVD wydano bardzo dobrze, z dźwiękiem DD 5.1 i anamorficznym obrazem. Do tego standardowe dodatki i możliwość wyboru napisów lub wgranego lektora.

ROLLERBALL

„Rollerball" to remake klasycznego dziś filmu SF z pamiętną rolą Jamesa Caana. Niestety, z futurystycznego obrazu zostało bardzo niewiele. Twórcy poszli raczej w stronę czystej komercji z oczywistą szkodą dla samego obrazu. I na nic zda się obsada. Nawet Jean Reno nie ratuje całości. Na szczęście, jest kilka efektownych scen (zwłaszcza ta nakręcona w nocy, przy pomocy noktowizorów). Jeśli warto sięgnąć po „Rollerball", to razem z wydanym wcześniej na DVD pierwowzorem. W obu przypadkach mamy do czynienia z edycjami specjalnymi – z dobrej jakości dźwiękiem, obrazem oraz ciekawymi dodatkami.

KONKURS

Pytanie konkursowe: Proszę podać tytuły przynajmniej 3 filmów, których reżyserem był Ridley Scott (poza omówionym filmem).

KUPON KONKURSOWY
HELIKOPTER W OGNIU

Odpowiedzi wyłącznie na kartkach pocztowych należy nadsyłać na adres redakcji do 30 września br. Wśród autorów prawidłowych odpowiedzi rozlosujemy egzemplarze filmu „Helikopter w ogniu" ufundowane przez firmę Warner Home Video.

KONKURS

Pytanie konkursowe: Proszę wymienić tytuł znanego filmu SF, w którym epizodyczną rolę debiutował Chris Tucker.

Odpowiedzi wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym należy nadsyłać na adres redakcji do 30 września br. Wśród autorów prawidłowych odpowiedzi rozlosujemy płyty DVD ufundowane przez firmy Monolith Video i Warner Home Video.

KUPON KONKURSOWY

Z ostatniej chwili...

Brytyjscy inżynierowie poinformowali o wynalezieniu implantu do zęba, będącego zarazem telefonem komórkowym. Jego autorami są inżynierowie James Auger i Jimmy Loizeau. Urządzenie składa się z małego wibratora i odbiornika fal radiowych. Można go wszczepić w ząb podczas zabiegu dentystycznego. W implancie nie zainstalowano jeszcze mikrochipa. Auger zapewnia, że technologia poddawana jest obecnie próbom. Jego zdaniem w pełni sprawny telefon może być gotowy już wkrótce. Dźwięk, który dochodzi do zęba jako sygnał cyfrowego radia, przenoszony jest do ucha środkowego dzięki zjawisku rezonansu. Oznacza to, że informację przekazywaną przez telefon można odsłuchać wszędzie, a słyszeć ją będzie wyłącznie posiadacz implantu.

W internecie pojawiły się „przecieki" dotyczące specyfikacji technicznej układu nVidia NV30. Układ będzie produkowany w technologii 0,13 mikrona. Ma zapewniać wsparcie dla AGP 8x i obsługę pamięci DDR2. Dzięki temu projektanci będą mogli skupić się na zwiększeniu wydajności samego układu, a nie optymalizacji współpracy z pamięciami. Oczywiście będzie też wsparcie dla DirectX9 i OpenGL oraz pojawią się udoskonalone jednostki cieniowania wierzchołków i pikseli. NV30 będzie chipem o dużym stopniu konfigurowalności – nVidia ewidentnie przygotowuje go pod kątem języka Cg. Jak to wszystko działa będziemy mogli się przekonać podobno już w październiku.

Chiny rozpoczęły rozwój programu stworzenia systemu operacyjnego, posiadającego funkcje Windows 98 i kompatybilnego z Wordem i Office 2000. Ma to być próba przełamania monopolu zagranicznych producentów oprogramowania.

Beijing IT Industry Promotion Center zapowiedziało dwie inicjatywy w tym kierunku – „Yangfun" i „Qihang", które mają być zrealizowane w przeciągu roku. Prace nad systemem prowadzi 18 firm i uniwersytetów, a wersja „Yangfun" 1.0 jest już wprowadzana w departamencie rządowym.

JOYPADY BEZ KABLA

W dowolnej odległości od konsoli

www.nintendo.com

Na ostatnich targach Electronics Entertainment Expo uwagę zwracały kontrolery bezprzewodowe. Według producentów, rozwiązania tego typu jeszcze w tym roku zyskają sporą popularność. Kilka firm zaprezentowało produkty o zasięgu nawet 10 metrów. Kontrolery są przeznaczone głównie dla konsol nowej generacji oraz komputerów osobistych. Trwają także prace nad uniwersalnymi modelami, które mogłyby współpracować z różnymi platformami. Bezprzewodowe kontrolery podobno w niczym nie ustępują standardowym rozwiązaniom. Czas reakcji jest błyskawiczny, nie powodują również zakłóceń w pracy innych sprzętów wykorzystujących fale radiowe. Dlatego za jedyną wadę kontrolerów pozbawionych kabla, można uznać cenę. Przykładowo gamepad Logitecha przeznaczony dla Xboxa będzie kosztować 69 dolarów – ponad jedną trzecią ceny konsoli. Jedynym producentem, który przygotował już bezprzewodowy gamepad dla swojej konsoli jest jak na razie Nintendo. Wavebird – kontroler dla konsoli GameCube, charakteryzujący się zasięgiem 6 metrów, trafi na rynek w czerwcu. Jego cena wyniesie 35 dolarów.

JAPOŃSKI IPOD

W pogoni za Apple

www.toshiba.com

Toshiba podobnie jak Apple wprowadziła do sprzedaży urządzenie Gigabeat MEG50JS – przenośny odtwarzacz plików muzycznych, wyposażony w dysk twardy o pojemności 5 GB. Odtwarzacz ten obsługuje formaty MP3, WMA i WAV. Zastosowany dysk twardy to 1,8 calowy napęd Toshiby, który umieszczono w karcie PC. Dzięki temu zabiegowi można go bez problemu podłączać do notebooków i innych urządzeń wyposażonych w odpowiednie wejście. Ze względu na fakt, iż dysk ten nie należy do małych, Toshiba wyposażyła swój odtwarzacz w szybki port USB 2.0, pozwalający na transfer z szybkością 480 Mb/s. Efekt jest taki, iż zwykła płyta CD może zostać skopiowana do Gigabeata w ciągu 30 sekund. Urządzenie ma też wyświetlacz o rozdzielczości 160x120 pikseli. Gigabeat waży 235 g, a jego wymiary to 7,2x2,2x11,2 cm. Sprzedaż rozpoczęła się pod koniec czerwca w Japonii a cena została ustalona na poziomie około 400 dolarów. Toshiba poinformowała, że odtwarzacz będzie sprzedawany także w USA i Europie, ale dokładna data premiery na tych rynkach nie została jeszcze ustalona.

ATI RADEON 9500

Lepszy i tańszy

www.digitimes.com

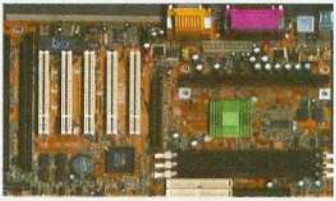
ATI Technologies zapowiedziało wydanie nowego chipa graficznego opartego na rdzeniu R300. Mowa o Radeonie 9500, który ma być dostępny prawdopodobnie w połowie trzeciego kwartału. Radeon 9500 pomimo tego, że bazuje na chipie R300, będzie znacznie tańszy od R9700. Ma również występować w kilku odmianach i mieć inny rozkład pinów. Oficjalna premiera ma nastąpić w połowie sierpnia. Wypuszczenie R9500 jest zapewne krokiem do wypełnienia luki między dwoma obecnymi segmentami produktów. Z jednej strony mamy R9000 i R9000 Pro w cenach 109 USD i 129 USD oraz flagowy R9700 za kwotę 399 USD. Przy takiej różnicy pomiędzy rodzinami (270 USD), ATI potrzebowało produktu, który zapełni niszę w okolicach 200-300 USD. Dojdzie więc do ciekawej konkurencji, z GF4 Ti 4200. Radeon 9500 będzie prawdopodobnie sporo szybszy od niego, być może przewyższy nawet GF 4 Ti 4600, ale na pewno będzie mieć wyższą cenę.

PŁYTY GŁÓWNE ABIT CZY ECS?

Trudny rynek dla wszystkich

www.ecs.com.tw

Firma Elitegroup (ECS) znalazła sposób, by w dobie recesji wykorzystać stojące bezczynnie fabryki. Porozumiała się z firmą ABIT i dla nich będzie produkować płyty główne. W ostatnich miesiącach ECS i ABIT sukcesywnie zacieśniały współpracę, by ostatecznie podpisać umowę o outsourcingu. Na jej mocy ECS będzie produkować wszystkie najprostsze modele płyt ABIT, a zleceniodawca skoncentruje się na droższych produktach. Taki podział ról pozwoli też ABIT w rozwoju innych działów, gdyż aspiracje tej firmy wykraczają poza rynek płyt głównych.



NOWY MONITOR PHILIPS LCD 180B2S

Najtańszy monitor 18" LCD

www.philips.com.pl

Firma Philips rozpoczęła sprzedaż nowego modelu LCD – 180B2S, który jest obecnie najtańszym monitorem LCD 18" w ofercie handlowej Philips Polska – jego cena dla klienta końcowego została ustalona na około 4.200 PLN. Wymiary zewnętrzne zostały znacznie zredukowane, zasilanie jest zintegrowane z obudową, a użytkownik ma do wyboru stosowanie wymiennych podstaw (w standardzie podstawa typu „Basic base" – umożliwiająca obracanie monitora wokół osi poziomej oraz jako opcjonalne wyposażenie – podstawa multimedialna typu „Audio base" – VG3P31 – wbudowane głośniki o łącznej mocy znamionowej 48 W, mikrofon, możliwość obracania ekranu/obrazu w trybie portretowym o 90°, dzięki specjalnemu oprogramowaniu „PIVOT" dostarczanym wraz z monitorem, regulacja wysokości panelu w zakresie 0-50 mm oraz obrót monitora wokół osi poziomej i pionowej). Najważniejsze parametry nowego monitora: przekątna 18,1 cala, plamka 0,280 x 0,280 mm, częstotl. pozioma 30-82 kHz, częstotl. pionowa 56-76 Hz, pasmo 135 MHz, aktywny obszar ekranu wynosi 359 x 287,2 mm, kontrast 350:1, jasność 250 cd/m2.

Monitor posiada szeroki kąt widzenia – 80/80 stopni (prawo/lewo) oraz 80/80 stopni (góra/dół). Optymalna rozdzielczość wyświetlanego obrazu to 1280 x 1024 przy częstotliwości odświeżania 75 Hz. Rodzaje złączy sygnału wideo: pojedyncze analogowe złącze wideo D-Sub. Inne opcjonalne akcesoria do monitora 180B2S to koncentrator sygnału USB (PCUH411) oraz pokrywa ochronna (XG3P31). Wymiary zewnętrzne: 399 x 403 x 180 mm razem z podstawą (szer x wys x gł). Certyfikaty: MPRII oraz TCO'99.

URANUS X52

Najszybsza nagrywarka świata

www.traxdata.com

Firma TraxData od września rozpocznie sprzedaż najszybszej nagrywarki świata. Najnowszy model Uranus może się poszczycić prędkością odczytu i zapisu na krążkach CD-R wynoszącą 52x natomiast na nośnikach CD-RW w trybie 32x. Napęd prawdopodobnie będzie urządzeniem wyprodukowanym przez Lite-On w obudowie TraxData, wyposażonym w dwumegabajtowy bufor i technologie gwarantowanego zapisu BURN-Proof. Ponadto ma on obsługiwać format zapisu pakietowego Mt. Rainier. W zestawie znajdzie się także oprogramowanie Nero Burning ROM 5.5. Cena wyniesie około 130 EUR.

TAŃSZE PALMY

Mieć swojego handhelda

www.digitimes.com

Palm obniżył ceny pięciu z sześciu oferowanych przez siebie modeli komputerów nareczych. Ceny w Stanach Zjednoczonych spadły nawet o jedną trzecią. Tak więc najtańszy handheld w ofercie Palma – m105 – kosztuje 99 zamiast 149 USD, model m125 potaniał ze 179 do 169 USD, m130 z 279 do 249 USD, a m500 z 299 do 199 USD. Cena i705 spadła z 449 do 399 USD, przy czym osobom kupującym ten model wciąż przysługuje rabat w wysokości 100 USD, jeśli podpiszą umowę na oferowane przez Palma usługi sieciowe. Niezmieniona pozostaje cena m515, który – pomimo że kosztuje aż 399 USD – jest najlepiej sprzedającym się handheldem w ofercie Palma. Swoje produkty przeceniły niedawno także Sony i Handspring. Powodem tego przedsięwzięcia są ostatnie badania rynkowe, które pokazały, że po okresie hossy rynek najmniejszych komputerów wyraźnie zwalnia, w dodatku jesień to dla tej branży tradycyjnie najsłabszy okres.

ADOBE I MACROMEDIA W KOŃCU POGODZENI

Ciągnący się spór zakończony

www.adobe.com

Rywalizujące na rynku oprogramowania firmy Adobe i Macromedia podpisały porozumienie w kwestii spornych patentów. W maju Adobe wygrało pierwszą z serii spraw sądowych dotyczących nielegalnego wykorzystania zastrzeżonych rozwiązań w produktach konkurencji. Chodziło o Macromedia Flash i sposób personalizacji interfejsu użytkownika opatentowany przez Adobe. Sąd nakazał Macromedii wypłacenie odszkodowania w wysokości 2,8 mln USD. W międzyczasie Macromedia złożyła pozwy poddające w wątpliwość legalność zastosowanych w Adobe Photoshop oraz GoLive Web narzędzi edycyjnych. Dlatego w kilka dni później po wygraniu pierwszej sprawy, Adobe – na mocy wyroku tego samego sądu w Delaware (USA) – musiało wypłacić Macromedii 4,9 mln USD. Co więcej w sądzie oczekiwał już kolejny pozew, w którym Macromedia pozywa Adobe. Pozew został jednak wycofany, a spór ostatecznie zakończony. Niestety szczegóły nie zostały ujawnione.

AMD ATAKUJE NOWEGO CELERONA7

„Bezinteresowne" opinie

www.amd.com

Firma AMD przedstawia swoim klientom opis nowych procesorów Intela jako produktów, które „szczekają, ale nie gryzą". Celerony 1,7 GHz i 1,8 GHz, oparte na rdzeniu Willamette, to według AMD kpiny z klientów. W opublikowanym przez AMD dokumencie można przeczytać, że większość dostępnych na rynku systemów z nowymi Celeronami korzysta z chipsetu i845G, co jest kombinacją nie przystającą do obecnych standardów, zwłaszcza jeśli chodzi o wymagania nowych gier. „Myślę, że postępowanie z Celeronem pokazuje, że Intel zupełnie lekceważy klientów" – oto cytowane słowa Kevena Krewella, eksperta z Microdesign. Publikacja zawiera wykres, na którym porównane są procesory AMD i Intela. Ma ona rozwiać „mit megahetzów" – Pentium 4 1.7 GHz jest tu o blisko 30% szybszy od najsłabszego w zestawieniu Celerona 1,7 GHz. Nie zmienia to faktu, że wydajność układu jest słabsza od Durona 1,3 GHz, a od Athlona XP 1600+ obydwa intelowskie produkty dzieli prawdziwa przepaść. AMD wylicza też gry, które nie dają się uruchomić na komputerach wyposażonych w nowe Celerony i chipset 854G; są to Tiger Woods 2002, Spiderman i Nascar 2002. Wynika z tego, że nowe Intele to buble, które próbuje się sprzedawać wszystkim laikom. Na szczęście dla nich jest firma AMD, która zupełnie bezinteresownie informuje o tym i w dodatku znajduje świetne rozwiązanie – swoje produkty. My wybór pozostawiamy mającym jak zawsze własne zdanie czytelnikom.

KONTROWERSYJNA KAMPANIA SONY ERICSSON

Liczy się pomysł na reklamę

www.ericsson.com

Sony Ericsson rozpoczęło w USA nową kampanię reklamową promującą telefon T68i z modułem cyfrowego aparatu fotograficznego. W centrach turystycznych, jak np. nowojorski Empire State Building, pojawiła się grupa aktorów i aktorek, którzy udają zwiedzających i co pewien czas proszą o zrobienie zdjęcia – oczywiście z użyciem T68i. Druga grupa to 60 aktorek i modelek, które odwiedzają najmodniejsze puby. Wynajęte panie są gruntownie przeszkolone w obsłudze T68i. Odgrywają różne scenki: np. odbierają rozmowy w sytuacjach, gdy ktoś może zobaczyć, że na ekranie pojawia się twarz rozmówcy. Cały czas zachowują anonimowość – nikt nie wie, że pracują dla Sony Ericsson. Taki plan wzbudza zrozumiały sprzeciw organizacji konsumenckich – klienci czują się manipulowani. Jednak Peter Groome z Fathcom Communications – firmy która przygotowała projekt – broni kampanii. „Jeśli ubierzesz je w koszulki Sony Ericsson, ludzie będą mniej chętni, by ich słuchać w barze" – mówi o wynajętych aktorkach. Jednak podobne kampanie stają są coraz powszechniejsze – dorobiły się już nawet swojej nazwy: „partyzancki marketing" lub „niewidzialny marketing". W USA podobne metody stosowały już m.in. BMW i Cadbury Schweppes. Borykające się z recesją firmy szukają bowiem nowych rozwiązań – efektywnych, ale tańszych niż reklamy telewizyjne. Kampania Sony Ericsson potrwa 60 dni i będzie kosztować 5 mln USD.

HOP-ON - TELEFON DO WYRZUCENIA?

Jednorazowa zabawka

www.hop-on.com

W kalifornijskich sklepach pojawiły się jednorazowe telefony komórkowe firmy Hop-On. W ciągu najbliższych trzech miesięcy oferta swoim zasięgiem obejmie całe Stany Zjednoczone, a później być może trafi do Europy. Aparat Hop-On swoją wielkością przypomina talię kart. Nie ma wyświetlacza LCD. Informacje o nadchodzących połączeniach podawane są w formie audio. W USA telefon kosztuje 40 USD i cena ta obejmuje 60 minut rozmowy. Po wykorzystaniu limitu można dokupić nową kartę, wyrzucić telefon lub sprzedać go za 5 USD producentowi. Firma także stara się wprowadzić na rynek tańszy model, który będzie kosztować 29 USD. Jak w USA, gdzie działa bardzo wielu operatorów i osoba udająca się w podróż na pewno oprócz standardowego telefonu wzięłaby ze sobą jednorazowego pre-paida, tak w Europie produkt ten raczej nie ma szans na przeżycie. Zwykłe telefony w opcji pre-paid są niewiele droższe od propozycji Hop-On. Wydaje się więc wątpliwe, aby na Starym Kontynencie telefony Hop-On mogły odegrać rolę poważniejszą niż obecność na rynku gadżetów reklamowych.

NOMAD MUVO BEZ KABLI

Najnowszy odtwarzacz plików mp3

www.creative.com

Creative zaprezentowało urządzenie Nomad MuVo – najmniejszy na świecie przenośny odtwarzacz plików MP3. Urządzenie o wielkości breloczka do kluczy może służyć jako cyfrowy walkman (obsługuje standardy MP3 i WMA) lub jako nośnik pamięci. Dostępne będzie w dwóch wersjach – 128 i 64 MB. Cena wyniesie –odpowiednio – 170 i 140 USD.

Urządzenie składa się z dwóch części – jedną z nich, MuVo Memory, można po odłączeniu bezpośrednio włożyć w port USB. Komputer rozpozna ją jako dysk twardy, w związku z czym użytkownicy systemu Windows 98 lub nowszego Windowsa nie będą potrzebowali dodatkowego oprogramowania – wszystkie pliki z pamięci odtwarzacza będzie można kopiować w wyjątkowo prosty sposób. Nowy Nomad waży zaledwie 28 g, jego wymiary to 73 x 35 x 16 mm. Jedna bateria AAA pozwala na odtwarzanie muzyki przez 12 godzin, a brak elementów mechanicznych oznacza całkowitą odporność na wstrząsy podczas odtwarzania muzyki. W sklepach Nomad MuVo powinien być dostępny już we wrześniu. W zestawie znajdą się słuchawki oraz łańcuszek do zawieszenia urządzenia na szyi.

CIEKAWE WITRYNY W INTERNECIE

I90.PL

Powstała bardzo ciekawa komercyjna strona poświęcona płytom CD i DVD. Każdy zarejestrowany użytkownik może sprzedawać swoje nowe i używane płyty CD i DVD i to za darmo. Oczywiście można kupić dowolny z ponad 100.000 nowych i używanych tytułów muzycznych i filmowych.

http://www.i90.com/

WAP W MOBILE.NET.PL

Jeśli nigdy nie miałeś okazji zobaczyć jak wyglądają strony internetowe w technologii WAP, to koniecznie zajrzyj na najlepszą stronę informacyjną WAP na serwisie mobile.net.pl. Wpisując podany poniżej adres zostaniesz przeniesiony do emulatora telefonu komórkowego. Dzięki temu, możesz zobaczyć jak to działa.

http://www.wapmore.com/wapemulator?url=http://wap.mobile.net.pl/

KONSOLE.COM.PL

Jest to pierwszy w Polsce komercyjny serwis poświęcony grom na konsole nowej generacji (Playstation 2, X-box, Gamecube, Game Boy Advance, Dreamcast), którego ambicją jest stać się numerem 1 pośród tego typu witryn w Polsce. Znaleźć na nim można recenzje gier na najpopularniejsze platformy, zapowiedzi, kody, a także forum dyskusyjne.

http://www.konsole.com.pl/

Miro LCD FP156

Niedrogi kryształ

Adam Gregrowicz

Monitory LCD tanieją z miesiąca na miesiąc. I choć nadal kosztują sporo więcej niż konwencjonalne monitory CRT, to zaczynają pojawiać się modele w cenie akceptowalnej przynajmniej dla części graczy. Czy jednak najtańsze LCD mogą być wykorzystywane do grania? Przekonajmy się.

Miro FP156 to monitor ciekłokrystaliczny o przekątnej ekranu 15". Od razu dodam, że w przypadku monitorów LCD oznacza to sporo większy obszar roboczy niż w wypadku monitora CRT, w którym część przedniej powierzchni kineskopu jest niewykorzystywana. Na piętnastocalowym monitorze LCD można także pracować w wyższej rozdzielczości niż na konwencjonalnym monitorze o tej samej przekątnej ekranu. Po prostu ostrość obrazy jest nieporównywalnie wyższa. I tak o ile w przypadku 15" monitora CRT praktyczne maksimum to 800x600 punktów (bez zmęczenia wzroku) o tyle dla LCD jest to 1024x768. Sposób wyświetlania obrazu przez monitory ciekłokrystaliczne gwarantuje rewelacyjną, prawie doskonałą ostrość obrazu, szczególnie w przypadku wyświetlania tekstu i prostych linii. Monitory te pozbawione są także w stu procentach błędu paralaksy oraz wszelkiego typu zniekształceń (na przykład poduszkowych i trapezoidalnych oraz utraty ostrości na rogach ekranu).

Niestety, w parze z doskonałą wyrazistością obrazu nie idą najczęściej inne zalety, potrzebne głównie podczas grania. Po pierwsze odwzorowanie kolorów nie zawsze jest idealne. Choć akurat w przypadku testowanego monitora nie ma z tym większych problemów. Zastosowana w nim matryca Active TFT wyświetla pełne 16,7 milionów barw (po 8 bitów na każdą składową koloru). Testowany przez nas w numerze 5/01 monitor ***Hivision LCD HV151*** wyświetlał jedynie 262 tysiące kolorów i kosztował prawie 800 złotych więcej. Wróćmy jednak do **Miro FP156**. Inną ważną cechą związaną z odwzorowaniem barw są kąty patrzenia – dla **FP156** to 85 stopni w pionie (właściwie 2x85 czyli 170 stopni) i 120 w poziomie. To niezły wynik zapewniający, że podczas normalnej pracy z monitorem barwy nie zmieniają się zauważalnie przy ruchach głowy. Całkiem dobre jest także odwzorowanie czerni i bieli – według mnie wprost idealne. Trochę słabo daje sobie za to monitor radę z szarością – podczas wyświetlania dużego obszaru w jednolitym szarym kolorze widać dosyć wyraźnie nierównomierności natężenia spowodowane zastosowaniem trzech lamp podświetlających. Taka już uroda tanich LCD. Tak naprawdę dopiero monitory LCD **Sony** w cenie powyżej 6000 zł (za model 15") pozbawione są tej wady. Najgorzej jednak w testowanym **Miro** jest z czasem odświeżania, kluczowym parametrem określającym przydatność do wykorzystania monitora w grach komputerowych. Katalogowa wartość to 40-45 milisekund, a więc przy graniu, szczególnie w bardzo dynamiczne gry, obraz smuży. Choć mi osobiście zbytnio to nie przeszkadzało (grywam raczej w spokojniejsze gry), to niestety podczas walki na śmierć i życie w *Counter Strike* lub *UT* przy gwałtownych obrotach można się pogubić. A szkoda, bo poza tym urządzenie sprawuje się świetnie. Wyświetlane na ekranie menu pozwala ustawić wszystkie potrzebne parametry pracy a funkcja „Auto" działa doskonale, automatycznie dopasowując ustawienia do różnych rozdzielczości. Monitor wyposażony jest wyłącznie w typowe 15-pinowe złącze RGB (D-Sub), brak złącza DVI. Ale opinie, które można znaleźć w różnych serwisach internetowych wyraźnie pokazują, że złącze RGB w pełni wystarcza, bowiem jakość sygnału w gniazdach DVI w większości popularnych kart graficznych oferuje obraz o znacznie gorszej jakości niż standardowe RGB.

Miro FP156 nadaje się świetnie do prac biurowych oraz nieźle do obróbki grafiki. Z grami radzi sobie trochę gorzej, głównie za sprawą długiego czasu odświeżania. Jednak jego cena jest dosyć atrakcyjna a oferowana wysoka jakość obrazu powodują, że warto zastanowić się nad jego zakupem, tym bardziej, że urządzenie ma 3-letnią gwarancję obejmującą również lampy podświetlające.

Charakterystyczne smużenie widać już dosyć wyraźnie podczas szybkiego przesuwania okienek. Nic więc dziwnego, że bardzo długo.

Miro LCD FP156

producent	**Miro**
	http://www.mirodisplays.de
polski dystrybutor	**Office Depot, WSZYSTKO DLA BIURA Sp. z o.o.**
adres	**ul. Towarowa 22 00-839 Warszawa**
	http://www.officedepot.com.pl
cena	**1829 zł**

Dane Techniczne

Typ matrycy: *Active TFT*
Przekątna: *15" (38,1 cm)*
Wielkość plamki: *0,297 mm*
Współczynnik kontrastu: *250:1*
Jasność: *200 cd/m2*
Kąt patrzenia: *85° pionowo, 120° poziomo*
Czas reakcji: *40-45 ms*
Ilość wyświetlanych kolorów: *16,8 milionów (24 bity)*
Rozdzielczość maksymalna: *1024 x 768*
Rozmiary razem z podstawką (szer. x wys. x głęb.): *398 x 397 x 190 mm*
Waga: *4,5 kg*

MiNt Radeon 8500 64

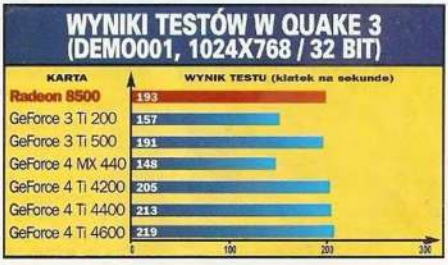
Radeon świetny do grania

Adam Gregrowicz

ATI od lat zatruwa życie prezesów **nVidii** produkując świetne i naprawdę szybkie karty grafiki. Najnowsza rodzina kart **ATI – Radeon**, to silna konkurencja dla serii ***GeForce*** produkcji **nVidii**. Poniżej znajdziesz test **Radeona 8500** – karty teoretycznie ustępującej jedynie kartom ***GeForce 4 Ti***.

Technologia

O kartach na układach ***ATI Radeon*** pisaliśmy już w numerach 12/00 i 8/01. Od tego czasu jednak firma **ATI** mocno rozwinęła technologię wykorzystywaną w ***Radeonach***, czego efektem jest chipset **Radeon 8500**. Nowy układ wykonany jest w technologii 0.15 mikrona i zawiera aż 60 milionów tranzystorów. Do komunikacji z pamięcią wykorzystuje szynę o szerokości 128 bitów, a maksymalny rozmiar pamięci, którą może obsłużyć to 256MB pamięci DDR SDRAM (testowany model ma 64 MB pamięci DDR). **Radeon 8500** wyposażony jest w cztery potoki renderingu a w każdym z nich w dwie jednostki teksturujące. Pozwala to na wykonanie podczas jednego taktu zegarowego dwóch tekstur ze źródła składającego się z sześciu tekstur. Układ wyposażony jest w RAMDAC 400 MHz i oferuje pełną obsługę DirectX 8.1 oraz OpenGL 1.3. Zawiera również moduł Hydravision czyli możliwość jednoczesnej obsługi dwóch monitorów. Nie zabrakło także sprzętowego dekodowania MPEG2 (iDCT). Widać więc, że **Radeon 8500** to prawdziwy potwór prędkości. Dzięki temu oraz technologiom, których krótki opis znajdziesz w ramce obok, układ osiąga wydajność 75 milionów trójkątów na sekundę. To naprawdę sporo. Wyraźnie potwierdzają to wyniki wszystkich testów. **Radeon 8500** ustępuje jedynie układom ***GeForce 4*** z najnowszych serii ***Titanum 4200, 4400 i 4600***.



Co ważne, karty na układzie **Radeon 8500** nie mają problemów z kompatybilnością. Są już na rynku na tyle długo, że wszyscy producenci gier mogli już przetestować na nich swoje produkty. Tak więc wszystkie nowe gry działają bez problemu a starsze w 99% – jeśli jakaś nie działa (co jest naprawdę rzadkością – to na pewno dostępna jest łatka usuwająca wszystkie problemy (z nowszych gier problemy z **Radeonem 8500** dotknęły chyba jedynie grę „Die Hard: Nakatomi Plaza" – choć odpowiedni patch jest już dostępny). Coraz doskonalsze są również sterowniki. I choć ich pierwsze wersje nie cieszyły się zbyt dobrą sławą, a o mniej i bardziej zabawnych problemach z nimi donosiła większość serwisów internetowych poświęconych hardware, to już od dawna firmowe sterowniki zapewniają bardzo dobrą stabilność i brak problemów zarówno z grami jak i programami użytkowymi.

Co w kartoniku

Testowana karta **MiNt** wyposażona była, oprócz standardowego wyjścia RGB 9-pin, w złącze do monitora LCD w standardzie DVI oraz wyjście telewizyjne SVHS. Szczególnie to drugie wyjście zasługuje na uwagę, bo karta wyposażona jest w układ ATI Rage Theater znany z bardzo wysokiej jakości generowanego obrazu. Dodatkowe wyjścia wideo oraz wspomniana już technologia HydraVision pozwalają na wyświetlanie

Demo Rachel pokazuje niesamowite możliwości wbudowanego w Radeona 8500 SmartShadera.

MB DDR, TV-OUT, DVI

obrazu równocześnie na dwóch różnych urządzeniach. I wcale na obydwu nie musi być wyświetlane to samo. HydraVision razem z dołączonym Desktop Managerem pozwala na utworzenie kilku wirtualnych pulpitów i wyświetlanie każdego z nich na innym monitorze. Do urządzenia dołączony jest kabel SVSH.

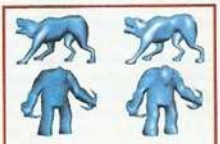
Zarówno podczas montażu, instalacji oraz podczas eksploatacji karta sprawowała się bardzo dobrze nie sprawiając żadnych problemów. Zastrzeżenia można mieć jedynie do dołączonej instrukcji, opisującej jedynie sposób instalacji sterowników i to w sposób... uniwersalny. Instrukcja w niezmienionej postaci dołączana jest bowiem chyba do wszystkich kart graficznych sprzedawanych przez firmę **MiNt**, niezależnie od ich typu. Może to spowodować pewne trudności. Tym bardziej, że na płycie CD-ROM oznaczonej "MiNt VGA drivers" brak sterownika dla Windows XP (jest do Windows 2000, ale nie chce się zainstalować). Osoby mające dostęp do internetu muszą pobrać sterownik z sieci lub... zajrzeć na drugą płytę oznaczoną logiem ATI i zawierającą opis sugerujący, że są na niej tylko dodatkowe programy do obsługi karty.

Trzeba także przyznać, że oprogramowanie dołączone do karty nie jest zbyt bogate. To standardowy zestaw playerów ATI – ATI Multimedia Center zawierające odtwarzacz, CD, Video CD, DVD oraz plików MPEG plus specjalny task bar ukrywający się przy krawędzi ekranu i pozwalający na szybkie uruchomienie wybranego odtwarzacza. Zaskakuje jednak wersja Multimedia Center – 7.0. A przecież **ATI** oferuje już znacznie ładniejsze graficznie i wygodniejsze w obsłudze Multimedia Center w wersji 7.7. Na szczęście nową wersję Multimedia Center można pobrać z internetu z adresu http://mirror.ati.com/support/drivers/misc/mmc7-7-0-1-nodvd.html.

Przyszłość

W połowie sierpnia tego roku firma **ATI** poinformowała, że zaprzestaje produkcji układów graficznych **Radeon 8500** oraz ***Radeon 8500LE*** (tańsza, taktowana nieco wolniejszym zegarem wersja **Radeona 8500**). Czy jest więc sens kupować kartę grafiki opartą na układzie, który wyszedł z produkcji? Jak najbardziej tak, i to jak najszybciej, póki jeszcze w magazynach są egzemplarze kart z tym układem. A to wszystko dlatego, że miejsce procesora 8500 i 8500LE zajmą Radeony 9000 i 9000 Pro, które są o około połowę... mniej wydajne od układów wychodzących z produkcji. Po prostu dla firmy **ATI** są one bardziej opłacalne – dużo tańsze w produkcji a odrobinę tylko tańsze w sprzedaży. W ***Radeonach 9000*** i ***9000 Pro*** o połowę zmniejszono liczbę jednostek teksturujących. W efekcie tego posunięcia wydajność kart spadła do poziomu zbliżonego do konkurencyjnego ***GeForce4 MX 440*** i ***460***. Nie jest to już więc atrakcyjna oferta. Najgorszy w tym jest fakt, że do czasu pojawienia się na rynku nowych, szybszych już od **Radeona 8500** układów o oznaczeniu 9500 i 9700 **ATI** nie będzie miała w swojej ofercie żadnej konstrukcji, która by choć odrobinę zbliżyła się do czoła stawki w wyścigu akceleratorów 3D. Planowany termin premiery ***Radeonów 9500/9700*** to czwarty kwartał tego roku.

Karta **MiNt Radeon 8500 64 MB DDR** jest doskonałą propozycją dla graczy. Wydajność układu **ATI Radeon 8500** plasuje kartę w czołówce akceleratorów 3D, co znakomicie przydaje się podczas grania w najnowsze gry. Słowem – zakup wart polecenia.



Zastosowanie TruForm do wygładzenia obiektów w Quake – po prawej wersja wygenerowana z TruForm

MiNt Radeon 8500
64 MB DDR, TV-OUT, DVI

producent	***MiNt Electronics***
	http://mint-electronics.com/
polski dystrybutor	***MiNt***
adres	***ul. Jana Kazimierza 46/54***
	01-248 Warszawa
	http://www.mojepc.pl
cena	***610 zł***

WYNIKI KART W TEŚCIE 3D MARK 2001

TECHNOLOGIE UŻYTE W ATI RADEON 8500

Charisma Engine II – silnik T&L czyli jednostka odpowiedzialna za sprzętowe transformacje obiektów i oświetlenie. Znacznie wydajniejszy od zastosowanego w pierwszej generacji Radeonów Charisma Engine I. Według informacji **ATI**, Charisma Engine II dysponuje wydajnością rzędu 75 milionów trójkątów na sekundę.

Pixel Tapestry II – moduł odpowiedzialny za renderowanie pikseli. Odpowiada bezpośrednio za umieszczanie w pamięci obrazu pojedynczych pikseli. Pixel Tapestry II, odpowiednio ulepszona wersja jednostki z poprzednich modeli ***Radeona***, posiada cztery potoki renderingu, co pozwala osiągnąć wydajność rzędu 1000/1100 MegaPixeli na sekundę. W każdym potoku na piksel mogą być nałożone dwa teksele.

SmartShader – programowalny procesor vertexów i procesor cieniowania pikseli. W układach ***GeForce 3*** jego odpowiednikiem jest nFiniteFX. Dzięki niemu możliwe jest uzyskanie efektów niemożliwych do zrealizowania innymi metodami (na przykład realistycznej animacji i cieniowania twarzy ludzkiej).

Smoothvision – nowa, opracowana przez **ATI**, technologia antyaliasingu, odpowiednik HRAA (HighResolutionAntyAliasing) w ***GeForce3***.

TruForm – nowa technologia opracowana przez ATI polegająca na sprzętowym (wykonywanym przez układ scalony) dzieleniu dużego trójkąta na mniejsze fragmenty, tak aby uzyskać bardziej łagodne, zakrzywione powierzchnie. Dzięki temu wszystkie łuki są mniej kanciaste i obiekty wyglądają naturalniej. Główną zaletą technologii TruForm jest niezłe radzenie sobie z obiektami wymagającymi jednak kantów (inne technologie wygładzania kątów mają tendencję do zamieniania sześcianów w kostki z zaokrąglonymi krawędziami).

HyperZ II – usprawniona technologia, dzięki której zmniejszona zostaje ilość danych przesyłanych do pamięci, co zauważalnie przyspiesza pracę systemu – transfer do pamięci jest zazwyczaj "wąskim gardłem" kart graficznych. Polega na odpowiednim zarządzaniu, kompresji oraz czyszczeniu bufora Z, którego wypełnianie bez stosowania HyperZ II zabiera nawet do połowy przepustowości pamięci.

Kronika XX wieku

Aby nauka była przyjemnością

Arkadiusz Matczyński

Korzystając z okazji, że wakacje się już kończą, a więc zapewne niektórzy z Was wypoczęci i pełni ochoty do nauki ruszą do swych szkół, chciałem zaprezentować Wam produkt, który choć nie pierwszej świeżości, nadal jest dostępny na rynku i cieszy się sporym zainteresowaniem – Opisywany program, jak łatwo się domyślić, traktuje o minionym wieku i zdobyta wiedza może przydać się później na lekcjach języka polskiego czy też historii. Program ten prezentuje najważniejsze wydarzenia minionego stulecia oraz kreśli sylwetki osób, które miały istotny wpływ na jego kształt.

Jak na taki program przystało zawiera on dużą ilość zdjęć, animacji, sekwencji wideo i archiwalnych nagrań dźwiękowych. Dzięki temu masz możliwość cofnięcia się w czasie i wysłuchania przemówienia prezydenta George'a Busha, który po wygraniu wyborów w listopadzie 1988 roku obiecuje swoim wyborcom nie wprowadzanie kolejnych podatków, czy też słów niesławnych przywódców takich, jak na przykład Adolf Hitler.

Przeglądając poszczególne kategorie programu stajesz się niejako naocznym świadkiem rewolucji, globalnych konfliktów, rozwoju techniki, przełomowych odkryć naukowych oraz zmian kulturalnych, które ukształtowały oblicze współczesnego świata. Możesz zobaczyć na własne oczy, jak taniec zrewolucjonizował Amerykę, jak Elvis Presley i The Beatles potrafili porwać tłumy.

Obok wydarzeń ważnych i kluczowych, takich jak I oraz II wojna światowa, rewolucja w Rosji, upadek komunizmu czy loty kosmiczne, w programie przedstawiono również istotne wydarzenia sportowe i skandale obyczajowe, które trafiały na pierwsze strony gazet naszego stulecia. Nie mogło zabraknąć szoku, jaki wywołał Magic Ervin Johnson w roku 1991, gdy oświadczył, że jest nosicielem wirusa HIV. Mowa jest także o bardzo głośnym procesie O.J. Simpsona, który oskarżony został o zamordowanie swojej żony i jej przyjaciela. Pokazany jest materiał, w którym oskarżony próbuje włożyć zbyt ciasne rękawiczki, w których dokonano zbrodni (w październiku 1995 roku sportowiec został uniewinniony). Jest też Mike Tyson, który w marcu 1992 roku został skazany za gwałt na czarnoskórej Miss America. Niechlubny rekord Bena Johnsona ustanowiony na Igrzyskach Olimpijskich roku 1988 także trafił do tej kategorii (zawodnik ten został zdyskwalifikowany w marcu 1993 roku). W Skandalach możesz również poczytać o politykach,

oskarżeniach jakie były im stawiane, w tym np. oskarżenie o szpiegostwo premiera Oleksego w roku 1995, czy też afera Irongate za prezydentury Ronalda Reagana.

Jak już wspomniałem na początku, krążek mieści całe minione stulecie. Zdarzenia można poznawać w porządku chronologicznym bądź tematycznym, zagłębiając się w poszczególne działy, obrazowo uporządkowane w multimedialnym Archiwum Kroniki. Znajdziesz tu każdy dzień od 1 stycznia 1900 roku po 31 grudnia 1997 roku. Spotkasz artystów, polityków, sportowców, uczonych. Przypomnisz sobie przeboje młodości, raczej nie swojej, lecz swoich rodziców czy nawet dziadków. Aktywna data prowadzi do zdarzenia, opisy zdarzeń wiodą do nazwisk. Całość jest uporządkowana, co ułatwia nawigację. Są także dodatkowe funkcje, jak „Zdarzenie miesiąca", „Miesiąc w skrócie", „Ciekawostki", "Informacje z pierwszych stron gazet", „Sensacje". Tam także znajdziesz ciekawe nowinki, które być może kiedyś słyszałeś, a uciekły Ci w natłoku innych informacji. Jest też wielce prawdopodobnie, że być może jest to dla Ciebie zupełna nowość, którą mógłbyś zabłysnąć na lekcji historii, czy polskiego.

Wykonanie programu jest bardzo pomysłowe. Szczerze mówiąc spodziewałem się kolejnego kompendium wiedzy, w którym wszystkie treści posegregowane będą w kategorie, te w podkategorie, itd. Jednak zostałem mile zaskoczony, gdy zobaczyłem początkowe intro. Wszystko bowiem dzieje się w pokoju, po którym możesz się rozglądać i wskazywać na poszczególne przedmioty. Znacznie to ułatwiło produkt i przykuwa uwagę oglądającego. Jest to doskonałe zastosowanie powiedzenia „przyjemne z pożytecznym", gdzie oprócz poszerzania swojej wiedzy o XX wieku, możesz także mile spędzić czas. Polecam. ❐

KRONIKA XX WIEKU

producent	**Onet.pl**
polski dystrybutor	**Onet.pl**
adres	**ul. Wyspiańskiego 10 43-300 Bielsko-Biała tel. 0-33 811 91 80 http://www.opm.pl**
cena	**89 zł**

Minimalne wymagania sprzętowe

PC 486DX/33 MHz, 12 MB RAM, Windows 9x, CD-ROM 2x, karta dźwiękowa,

PROGRAM ZAWIERA

- **6000 artykułów**
- **3000 zdjęć**
- **3 godziny archiwalnych nagrań dźwiękowych**
- **100 animacji**
- **70 sekwencji wideo**
- **ponad 100 biografii**
- **interaktywny kalendarz**
- **bloki tematyczne**

Dzieje Cywilizacji wersja na DVD

Kompendium wiedzy o dziejach człowieka

Arkadiusz Matczyński

Dzieje Cywilizacji, to kolejny program multimedialny, który idealnie pasuje do rozpoczynającego się okresu nowego roku szkolnego. Produkt ten jest zalecany przez Ministerstwo Edukacji Narodowej jako pomoc dydaktyczna do nauki historii i wiedzy o społeczeństwie na poziomie szkoły podstawowej oraz do nauki historii na poziomie gimnazjum i liceum. Dzieje Cywilizacji, podobnie jak recenzowana obok ***Kronika XX wieku*** jest na rynku już od pewnego czasu, lecz dotychczas występowała w wersji na CD, a do recenzji otrzymaliśmy wersję DVD. Nie różni się ona niczym w stosunku do wersji CD, oczywiście z wyjątkiem ilości krążków na których się znajduje (wersja CD cztery, wersja DVD – jeden).

Dzieje cywilizacji to program przygotowany w oparciu o 20-tomową encyklopedię Gallimarda-Larousse'a. Imponuje bogactwem materiałów historycznych, zawiera bowiem tysiące kolorowych ilustracji i animacji, a także ciekawe artykuły. Dzieje cywilizacji można poznawać na wiele sposobów. Chronologiczny spis treści poprowadzi Cię w głąb historii. Wędrówka Galerią Dziejów to pasjonująca przygoda, w trakcie której możesz poznać kulturę starożytnej Europy lub Orientu, zagościć na dworze Ludwika XIV, czy zawitać do tajemniczej nekropolii w Sutton-Hoo. Oś czasu pozwala szybko przenieść się do wybranej epoki, a interaktywna mapa ukazuje interesujące rejony.

W dziale Tematy możesz zdobyć wiadomości z historii wybranych dziedzin kultury, nauki i obyczaju. Dowiesz się, jak od prehistorii po współczesność zmieniały się: sztuka, religia, handel, nauka i technika, sposoby budowania domów, rodzaje pożywienia, warunki i charakter pracy, transport, metody prowadzenia wojen, porozumiewania się i spędzania wolnego czasu.

Funkcja Patrz poprowadzi do zagadnień związanych z wybranym tematem, a 20 ostatnio przeglądanych ekranów można odnaleźć, korzystając z funkcji Wstecz. Tekst każdego artykułu można wzbogacić własną notatką, a wybrane ilustracje i artykuły zaznaczyć specjalnymi zakładkami, które można grupować w odpowiednie katalogi.

Niestety program nie jest pozbawiony wad. Otóż na komputerach wyposażonych w kartę graficzną wykorzystującą chipset nVidia grafika w Galerii Obrazów zachowuje się nieprawidłowo. Obrazy wprawdzie wyświetlają się, ale poruszanie się po korytarzach jest praktycznie niemożliwe. Przy prawidłowym działaniu programu użytkownik porusza się po korytarzach i ogląda rozwieszone na ścianach obrazy. Jednak nieprawidłowe zachowanie programu przejawia się tym, iż użytkownik zamiast chodzić, biega po korytarzu. Drobny ruch ręką powoduje przesunięcie się obrazu w głąb korytarza, przez co większość z porozmieszczanych na wirtualnym korytarzu malowideł praktycznie jest nie do obejrzenia. Można to porównać do funkcjonowania niektórych starszych gier, które na nowych (szybszych) komputerach działają w niesamowitym tempie. Z kolei użytkownicy systemów Windows 2000 i Windows XP wcale nie uruchomią programu. Jak poinformował mnie wydawca – firma **Onet.pl** – trwają prace nad stworzeniem poprawki usuwającej te problemy. Jeśli te błędy zostaną wyeliminowane, to z pewnością **Dzieje Cywilizacji** w wersji na DVD są godne polecenie, zarówno za wartość merytoryczną, jak i dużą ilość materiałów multimedialnych zgromadzonych na jednej płycie. ❐

PROGRAM ZAWIERA:

- ponad 5500 ilustracji
- 7 godzin dźwięku
- 120 animowanych ekranów
- 500 zdjęć
- 1000 animacji
- 3000 stron

DZIEJE CYWILIZACJI
WERSJA NA DVD

producent	Hałas Interactive
polski dystrybutor	Onet.pl
adres	ul. Wyspiańskiego 10 43-300 Bielsko-Biała tel. 0-33 811 91 80 http://www.opm.pl
cena	89 zł

Minimalne wymagania sprzętowe

Pentium 120, Windows 9x, 16 MB RAM, DVD-ROM x2, karta graficzna 1 MB (minimalna rozdzielczość 800x600)

ROZ(G)RYWKA

GRAOSTORY

MARCIN PRZYBYŁEK

– Zaopatrzyłeś się w końcu w Warcrafta 3? – spytał Mish-kha Conq Dżoj-sti Bałda.
– Czekam, aż któryś z moich znajomych pojedzie za granicę i kupi mi wersję oryginalną.
– Nie odpowiada ci lokalizacja?
– Ależ bardzo mi odpowiada! Uwielbiam słuchać, jak walczący o życie heros wygłasza swoje kwestie głosem aktora z teatrzyku kukiełkowego!
– Czy ty nie przesadzasz? – graodan Conq nie krył zaskoczenia.
Dżoj-sti spuścił wzrok i ciężko westchnął.
– Nie mam nadziei, że aktorzy grali w tę grę, ale ciekaw jestem, czy ją choć widzieli.
Odpowiedziała mu cisza.
– Powiedz – ponowił – kiedy ktoś im wreszcie wytłumaczy, że gry komputerowe nie są rozrywką dla małych dzieci?

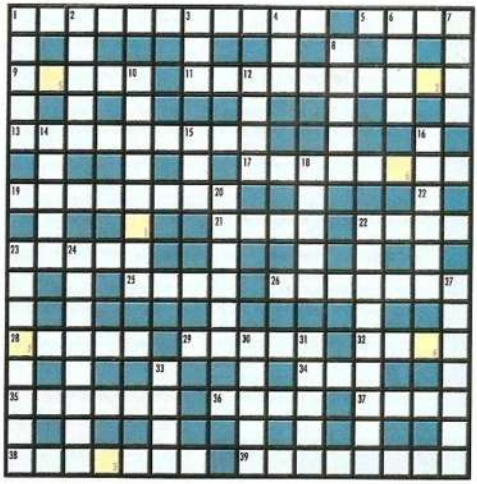
– Włożyłem do swojego komputera nowy twardy dysk! – oświadczył z dumą Mish-kha Conq. – Całe czterdzieści gigabajtów! – zachłystywał się.
– I co masz zamiar zrobić z tą przestrzenią? – spytał Dżoj-sti Bałd.
– Poinstaluję wszystkie ulubione gry i dema.
– I co?
– I będę się upajał!

– Są gry miłe, są gry fajne i są gry super – oznajmił po pewnej nieprzespanej nocy Dżoj-sti Bałd.
Mish-kha Conq z dezaprobatą pokręcił głową.
– Cóż to za chodakowe słownictwo, mój drogi? – spytał zdziwiony.
– Miłe to te, które lubisz oglądać zza ramienia kolegi – kontynuował niewyspany młodzieniec, nie zwracając uwagi na prztyk przyjaciela. – Fajne to te, w które lubisz grać i czasem nawet skończysz.
Graodan Conq cierpliwie stukał pałkami o blat.
– A te trzecie... – Dżoj-sti ziewnął – ...te super, charakteryzują się tym, że choć chcesz przerwać rozgrywkę... – spojrzał nieprzytomnym wzrokiem na rozmówcę – choć chcesz się od niej oderwać, to... – ziewnął po raz drugi – ...nie możesz.

– Jaką kierowałbyś się maksymą, gdybyś był dyrektorem generalnym firmy produkującej gry komputerowe? – spytał Kompucjusz Diuknuk Groo-tsy Einkomande'a.
– „Na niczym nie oszczędzaĆ" – odparł starzec. – W obecnej dobie sukces murowany.
Kompucjusz cmoknął trawiąc słowa przyjaciela.
– Podejście z całą pewnością wyjątkowe.

– Grałem wczoraj w demo Battle for Naboo – zagaił Mish-kha Conq do Dżoj-sti Bałda.
– Długo?
– Z dziesięć minut...
– Mistrz zalecił ci umartwianie? – domyślił się Dżoj-sti.
Mish-kha pokiwał głową.
– Narzaiłem się – odparł ze skruchą.

KRZYŻÓWKA



HASŁO 1 2 3 4 5 6 7

Litery z pól ponumerowanych w dolnym prawym rogu utworzą rozwiązanie, które należy wysłać na adres ŚGK wraz z naklejonym kuponem. Prawidłowe odpowiedzi wezmą udział w losowaniu gry komputerowej.

POZIOMO:

1 – jeden z szefów przestępczego świata z gry „Max Payne"
5 – lodowa planeta z „Imperium kontratakuje"
9 – oprzęd np. jedwabnika morwowego
11 – mag
13 – duży stary zamek
17 – Ewan – zagrał Obi-Wana w „Mrocznym widmie" i „Ataku klonów"
19 – wyznanie grzechów
21 – „Shadows over ..." w tytule gry RPG
22 – zbyt słona, bywa przyczyną rodzinnych kłótni
23 – w ręku kucharza lub mordercy
25 – deszczu lub śniegu
26 – Frank – pisarz sf., autor „Zielonego mózgu" czy „Władców niebios"
28 – gra z owieczkami w roli głównej
29 – urządzenie służące np. do usuwania wody z zalanych piwnic
32 – „... Knight" w tytule gry osadzonej w świecie Star Wars
34 – ptak z rodziny drozdów
35 – powtarza się w piosence
36 – popularna kawa zbożowa
37 – mieszkali w nim Indianie
38 – Hiro – bohater gry „Daikatana"
39 – pierwszy oficer na statku Voyager

PIONOWO:

1 – prezentacja np. mody
2 – „Duke ... 3D" w tytule gry
3 – sprzyja wampirom
4 – jednostka monetarna Włoch
6 – charakterystyka
7 – jeden z klanów z gry „Shogun: Total War"
8 – imię Wycherley'a – bohatera gry „Necronomicon: The Dawning of Darkness"
10 – w dowodzie obok imienia
12 – podstawowa cząstka materii
14 – oficer MI6 z gry „In Cold Blood"
15 – stoi na straży sprawiedliwości
16 – John – główny bohater gry „Desperados: Wanted Dead or Alive"
18 – Nakimura – asystentka Gabriela z gry „Gabriel Knight"
20 – daje początek rzece
22 – niejedno w filmie kryminalnym
23 – miejsce akcji gry „Diablo"
24 – Johnson – bohater gry „Daikatana"
27 – partnerowała Neo w filmie „Matrix"
30 – łowca z chomikiem z gry „Baldur's Gate"
31 – kapłanka Łotrzyc z gry „Diablo 2"
33 – „... Domini" przy dacie

ALE HECA

W tym numerze ŚGK publikujemy ilustracje, które nadesłali: Łukasz Baczkowski, Łukasz Kabziński, Maciej Charytoniak, Tomasz Kendzia, Bartosz Krawczykowski, Grzegorz Kamyszek, Paweł Piotrowski, Dawid Antczak, Krzysztof Hankiewicz, Emilian Kowalczyk i Patryk Tkaczyk. Wszyscy oni otrzymują od nas po grze komputerowej. Gratulujemy, nagrody wyślemy pocztą.

Jeśli chcesz wziąć udział w naszej zabawie, przypominamy, że swoje żarty, zawsze z podanym tytułem gry, propozycją podpisu i adresem zwrotnym, można wysyłać zwykłą pocztą na dyskietkach na adres redakcji ŚGK (patrz: stopka ze strony 120.) lub pocztą elektroniczną na konto:

redmacz@sgk.com.pl

(koniecznie dodając adres stałego zameldowania).

Miłej zabawy.

Wojskowy aerobik.

Małysz?!

Rycerski skok o tyczce.

Najważniejsze, żeby karkówka była dobrze przysmażona... O, tak.

Wybieram kandydatkę numer...

Wygrałam! Wygrałam! Nie, zaraz, coś jest nie tak...

Podziemna taksówka.

Rozumiem blokady policyjne, ale to już przesada.

Przepraszam, ale mamusia zabroniła otwierać obcym.

No to sobie poczekam.

Akupunktura?

ROZWIĄZANIE KONKURSÓW

ŚGK 7/02 KONKURS „GRAND THEFT AUTO 3"

Nagrody, gry „Grand Theft Auto 3" ufundowane przez firmę Play It otrzymują:

Adam Płotka (Gdańsk)
Grzegorz Bazar (Brzeg)
Grzegorz Wojtala (Katowice)
Helena Kobiałka (Piechowice)
Jakub Jackowiak (Leszno)
Jakub Kasperczyk (Kraków)
Jarosław Niemczak (Warszawa)
Krzysztof Góralski (Gostyń)
Krzysztof Wolicki (Wrocław)
Kuba Łukasiewicz (Chełm)
Łukasz Bednarski (Przemyśl)
Marcin Żołty (Kraków)
Mariusz Bednarski (Białystok)
Michał Dudek (Kraków)
Michał Spyra (Gubin)
Piotr Hamrol (Poznań)
Piotr Pogonowski (Kraków)
Sebastian Sobótka (Komorów)
Tomasz Świerczyna (Piekary Śląskie)
Wojciech Stachowiak (Poznań)

KONKURS CREATIVE LABS ŚGK 7/02

Prawidłowe odpowiedzi:

1. 256 bitów
2. 2 monitory
3. Accuview Antialiasing

Nagrody, karty graficzne, ufundowane przez firmę Creative Labs wylosowali:

Lech Konopelski (Chojnice)
– 3D Blaster(r) 4 Titanium 4400
Justyna Stanka (Bydgoszcz)
– 3D Blaster(r) 4 MX420
Magdalena Burko (Tarnobrzeg)
– Creative GeForce 2 MX200

TAWERNA ŚGK 7/02

Prawidłowe odpowiedzi:

1. Richard Garriott (c).
2. Betrayal at Antara (b).
3. Star Trail (c).
4. Legends of Valour (b).
5. Lemuria (a).

Nagrodę, pakiet 3 hitów cRPG ufundowanych przez redakcję Świata Gier Komputerowych, wylosowali:

Przemysław Lewicki (Kórnik)
Jarosław Paradyż (Dzierżoniów)
Piotr Pawłowski (Kielce)
Sławomir Jarząbek (Dąbrowa Górnicza)
Grzegorz Nowak (Brzeg)

ŚGK 6/02 KONKURS FILMOWY „MONTHY PYTHON"

Nagrody, filmy na płytach DVD ufundowane przez firmy Warner Home Video i Vision otrzymują:

Kamil Gut (Białystok)
Krzysztof Wszołek (Bydgoszcz)
Mirosław Szałkowski (Gliwice)

ŚGK 7/02 KONKURS FILMOWY „AMERICAN PIE 2"

Nagrody, filmy na płytach DVD ufundowane przez firmę Warner Home Video otrzymują:

Jagoda Nowak (Brzeg)
Katarzyna Watras (Gdańsk)
Mateusz Zalewski (Halinów)

KONKURS „DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT" ŚGK 7/02

Nagrody, gry „Duke Nukem: Manhattan Project" ufundowane przez firmę LEM otrzymują:

Ela Iguatowicz (Biskupiec)
Jakub Pokrzywniak (Mosina)
Janina Wrzesińska (Bydgoszcz)
Jarosław Niemczak (Warszawa)
Kamil Kubiak (Ińsko)
Karol Polak (Wodzisław)
Krzysztof Malcherek (Czempiń)
Patryk Synarecki (Żary)
Paweł Szadkowski (Wrocław)
Sylwia Lewandowska (Wrocław)

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH
Nr 9/02 (117) ROK 10

REDAKTOR NACZELNY:
Piotr Pieńkowski

Z-CA REDAKTORA NACZELNEGO:
Piotr Orchelski

SEKRETARZ REDAKCJI:
Michał J. Adamczak

REDAKTOR GRAFICZNY:
Tomasz Łoboda

CD MANAGER:
Adam Gregrowicz, Arkadiusz Matczyński

SKŁAD KOMPUTEROWY:
Małgorzata Zalska, Piotr Rogalski, Monika Zawiszewska

KOREKTA:
Piotr Walkowiak

SEKRETARIAT:
Agnieszka Jasiulewicz

WSPÓŁPRACA:
Piotr Bilski, Romuald Burczyk, Adam Gregrowicz, Maciej Jasiński, Bartosz Lewandowski, Arkadiusz Matczyński, Jan Morwiński, Marcin Noryśkiewicz, Marcin Przybyłek, Tomasz Strzelczyk, Karol Szmyt, Michał Śledziński, Robert Wiśniewski, Wiktor Żwikiewicz

ADRES REDAKCJI:
ul. Jagiellońska 12A
85-067 Bydgoszcz
tel. (0-52) 345-54-40
tel. (0-52) 325-48-60
fax (0-52) 325-48-70

ADRES KORESPONDENCYJNY:
skrytka pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

WYDAWCA:
Egmont Polska sp. z o.o.

KONTO:
BPH w Krakowie, XVI O/W-wa
10601028-1368-27000-420101

KOLPORTAŻ:
Agnieszka Kowalczyk

DZIAŁ REKLAMY:
Małgorzata Hawrylewicz-Pieńkowska
+52 345-54-40
Katarzyna Krzywińska
+22 625-50-05

TŁOCZENIE PŁYT CD:
TAKT s.c.
ul.Wyzwolenia 2,
Bolesław

DRUK:
Prasowe Zakłady Graficzne
ul. Wojska Polskiego 1, Bydgoszcz

Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń i zastrzega sobie prawo do zmiany tytułów i treści nadsyłanych materiałów. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych.

e-mail: sgk@sgk.com.pl
WWW: http://www.sgk.com.pl

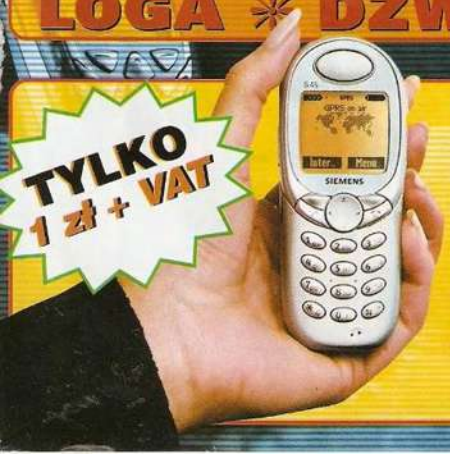
ZMIEŃ SWÓJ TELEFON

LOGA * DZWONKI * LOGA

AK.100001	AK.100008	AK.100009	AK.100013	AK.100019
AK.100026	AK.100053	AK.100056	AK.100075	AK.100085
AK.100130	AK.100159	AK.100185	AK.100186	AK.100220
AK.100234	AK.100802	AK.101030	AK.101516	AK.101652
AK.101667	AK.101976	AK.102597	AK.105285	AK.105440
AK.400114	AK.400804	AK.401344	AK.402265	AK.402268

AK.200001 Gunman	**AK.200152** Ojciec Chrzestny	**AK.200302** Archiwum X
AK.200012 Gliniarz z Beverly Hills	**AK.200204** Mission Impossibile	**AK.200304** Greg Zorba
AK.200075 007 Bond - dr No	**AK.200274** Gwiezdne Wojny - Mos Eisly	**AK.200439** „Gdybym był bogaty"

LOGA * DZWONKI * LOGA



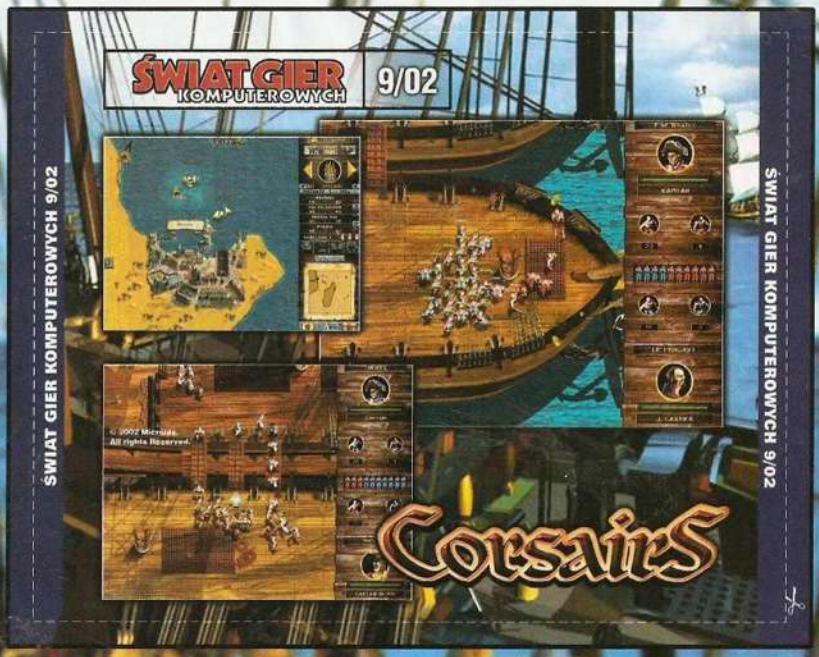
- Jeśli chcesz zmienić wygląd swojej komórki, mieć nowe logo lub dzwonek wyślij SMS o treści AK.(numer logo lub dzwonka) pod numer 7116.
- Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu, wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7116, a w treści wpisać numer wybranego dzwonka lub logo i podać numer odbiorcy oddzielony kropką, np.: AK.(numer logo lub dzwonka).601010203

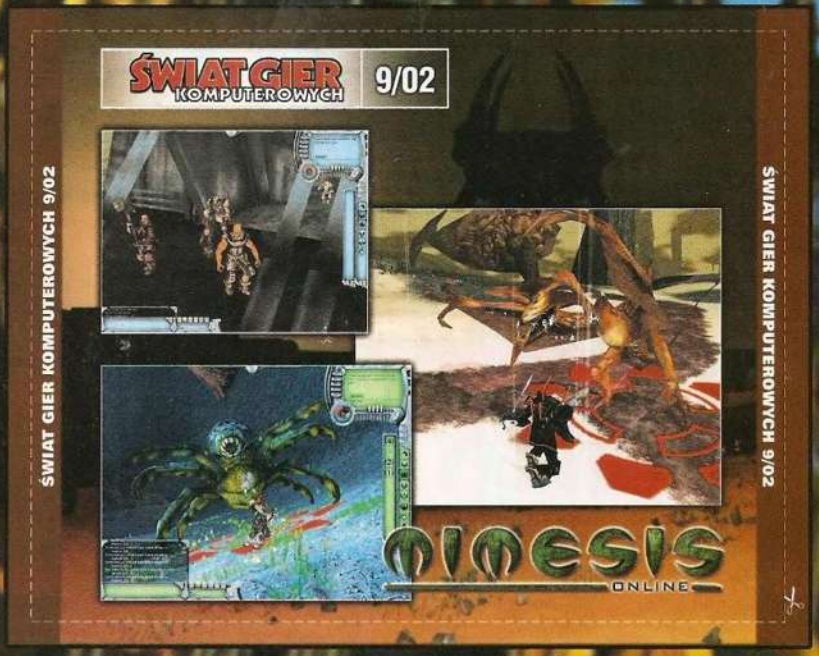
– Usługa dostępna tylko dla wybranych modeli telefonów Nokia i Samsung.

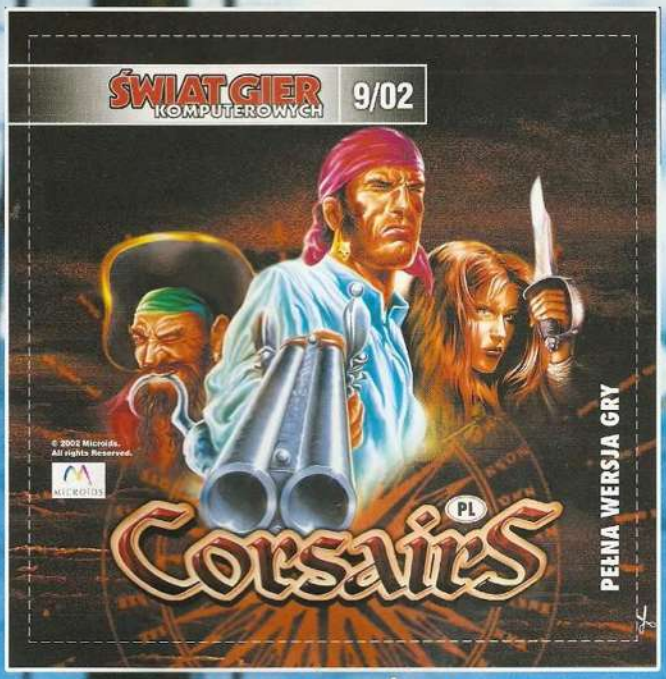
– Koszt: 1 zł + VAT. Przed wysłaniem SMS zapytaj o zgodę rodziców lub opiekunów.

– Usługa jest dostępna we wszystkich sieciach.

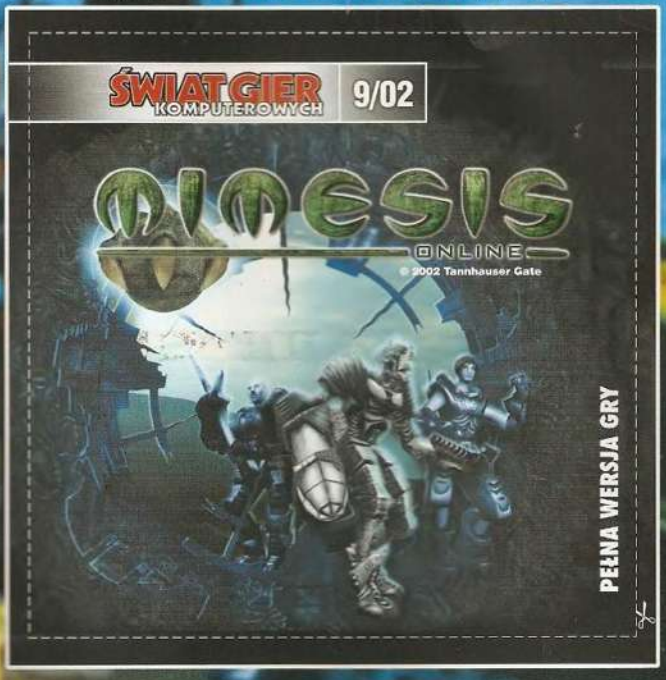
Copyright by Phonesat.

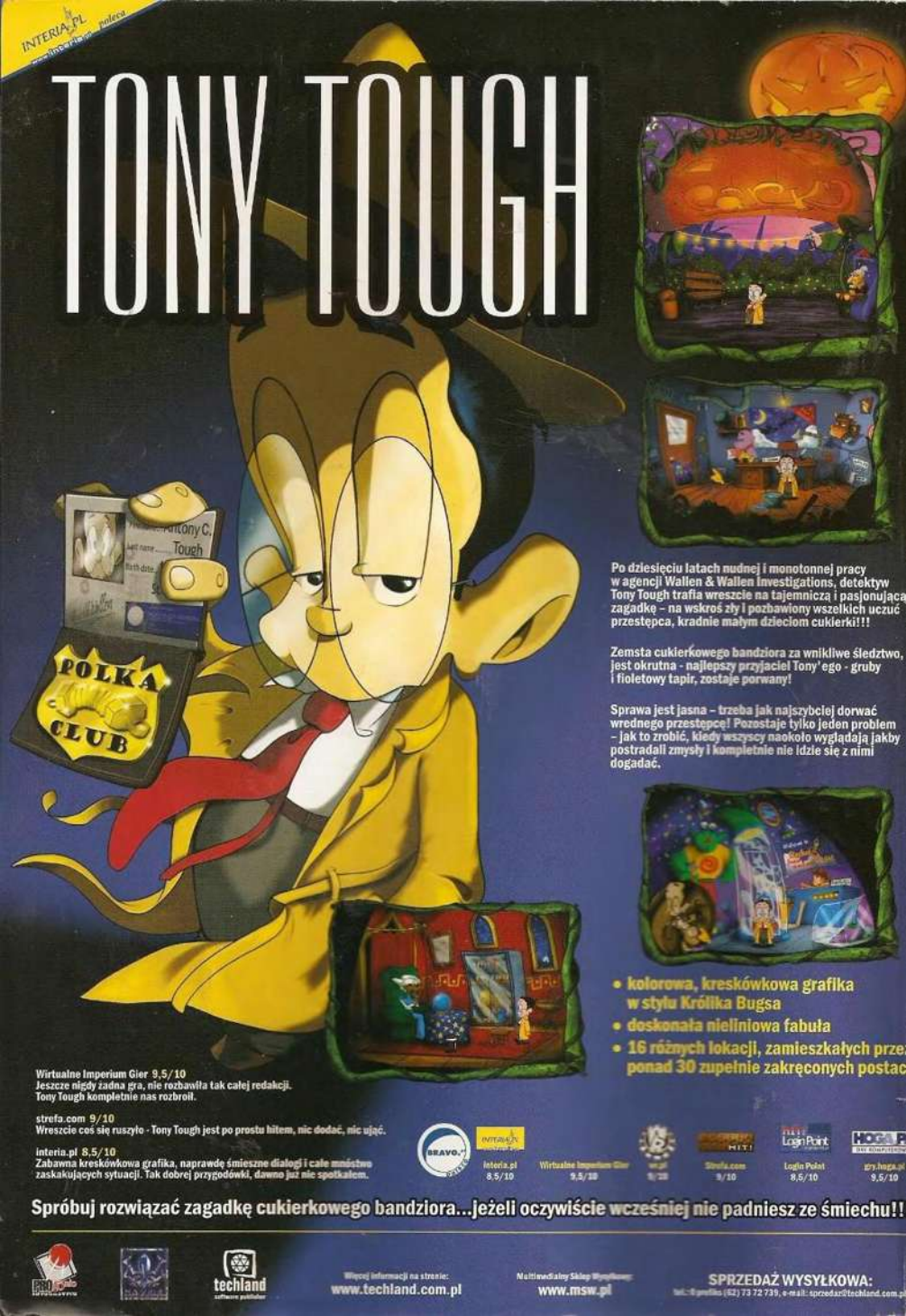

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH 9/02
ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH 9/02
ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH 9/02
© 2002 Microids
All rights Reserved
Corsairs


ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH 9/02
ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH 9/02
ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH 9/02
MIMESIS
ONLINE



TU POWINNY BYĆ PŁYTY CD




INTERIA.PL
TONY TOUGH
Antony C.
Tough
POLKA CLUB
Po dziesięciu latach nudnej i monotonnej pracy w agencji Wallen & Wallen Investigations, detektyw Tony Tough trafia wreszcie na tajemniczą i pasjonującą zagadkę – na wskroś zły i pozbawiony wszelkich uczuć przestępca, kradnie małym dzieciom cukierki!!!
Zemsta cukierkowego bandziora za wnikliwe śledztwo, jest okrutna - najlepszy przyjaciel Tony'ego - gruby i fioletowy tapir, zostaje porwany!
Sprawa jest jasna – trzeba jak najszybciej dorwać wrednego przestępcę! Pozostaje tylko jeden problem – jak to zrobić, kiedy wszyscy naokoło wyglądają jakby postradali zmysły i kompletnie nie idzie się z nimi dogadać.
• kolorowa, kreskówkowa grafika w stylu Królika Bugsa
• doskonała nieliniowa fabuła
• 16 różnych lokacji, zamieszkałych prze
ponad 30 zupełnie zakręconych postac
Wirtualne Imperium Gier 9,5/10
Jeszcze nigdy żadna gra, nie rozbawiła tak całej redakcji.
Tony Tough kompletnie nas rozbroił.
strefa.com 9/10
Wreszcie coś się ruszyło - Tony Tough jest po prostu hitem, nic dodać, nic ująć.
interia.pl 8,5/10
Zabawna kreskówkowa grafika, naprawdę śmieszne dialogi i całe mnóstwo zaskakujących sytuacji. Tak dobrej przygodówki, dawno już nie spotkałem.
BRAVO.
interia.pl 8,5/10
Wirtualne Imperium Gier 9,5/10
Strefa.com 9/10
Login Point 8,5/10
gry.hoga.pl 9,5/10
Spróbuj rozwiązać zagadkę cukierkowego bandziora...jeżeli oczywiście wcześniej nie padniesz ze śmiechu!!
techland
Więcej informacji na stronie:
www.techland.com.pl
Multimedialny Sklep Wysyłkowy:
www.msw.pl
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA: